MILLENNIUM

PowerBrain®

SUDOKU EXPERT

DEUTSCH

ENGLISH

FRANÇAIS

NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

DEUTSCH

SUDOKU EXPERT

Bedienungsanleitung

Inhaltsverzeichnis

Ziel des Spiels 2
Einsetzen der Batterien 2
Die Bedienung Ihres Sudoku-Computers 2
- Ein- & Ausschalten 2
NEW – Neues Spiel & Schwierigkeitsgrad 2
- Das Steuerungskreuz 3
1 2 3 4 5 6 7 8 9 – Eingabe der Zahlen 3
CLEAR – Eingaben löschen & Puzzle neu starten 3
ENTER – Sperren von Zahlen 3
<< - Eingaben rückgängig machen 4
>> - Eingaben wiederherstellen 4
LEGAL – erlaubte Einträge 4
NOTEPAD – Notizen zu möglichen Kandidaten 4
INFO- Informationen zum aktuellen Spiel & Punktzahl 5
SOUND – Töne: 5
HINT/SOLVE – die Hilfe-Funktion Ihres Sudoku-Computers 5
Die Anwendung der "HINT"-Funktion 6
Eingabe von Puzzles aus Zeitschriften 8
Kurzübersicht über die Tastenfunktionen 9
WICHTIG: Batterieinformationen 10
Produkt-Spezifikationen 10
Garantiebedingungen 12
Garantieabwicklung (nur für Deutschland gültig) 13

Ziel des Spiels

Sämtliche Felder müssen so ausgefüllt werden, dass die Zahlen von 1 bis 9 in jeder Reihe und jeder Spalte 1-mal erscheinen.

Einsetzen der Batterien

In das Batteriefach im unteren Teil des Geräts werden zunächst 3 Batterien vom Typ AAA (LR03) eingesetzt. Dabei unbedingt auf korrekte Polarität achten.

Sollte nach dem Einsetzen der Batterien keinerlei Anzeige erfolgen, muss ein RESET (Nullstellung) des Gerätes vorgenommen werden; führen Sie dazu einen dünnen Stift o.ä. in die Reset-Öffnung an der Geräteunterseite ein.

Auf der LCD-Flüssigkristallanzeige erscheint das Sudoku-Spielfeld mit einer zusätzlichen Zeile oberhalb des Spielfelds, der sogenannten “Notiz-Zeile”.

Die Bedienung Ihres Sudoku-Computers

⏻ - Ein- & Ausschalten

Schaltet das Gerät EIN bzw. AUS.
a) Bei ausgeschaltetem Gerät bleibt das aktuelle Puzzle im Gerät gespeichert.
b) Wird innerhalb von 8½ Min. keinerlei Taste betätigt, schaltet sich das Gerät automatisch aus.

NEW – Neues Spiel & Schwierigkeitsgrad

Die Taste NEW beginnt ein neues Puzzle:

1. Taste NEW drücken. – In der Anzeige erscheint ככך .
2. Zum Bestätigen die Taste NEW erneut drücken (jede andere Tasteneingabe würde die Eingabe NEW wieder aufheben). – In der Anzeige erscheint nun der Schwierigkeitsgrad (1 = sehr leicht, 12 = sehr schwer.)
3. Der Schwierigkeitsgrad kann durch Drücken (bzw. Halten) der Tasten ↑ oder ↓ geändert werden.
4. Taste ENTER (EINGABE) drücken, um den Schwierigkeitsgrad zu bestätigen und das Puzzle zu starten. – Bei einem hohen Schwierigkeitsgrad kann dies einige Sekunden dauern. Während dieser Wartezeit erscheint eine Zahl im Display, und ein Feld wandert in der obersten Reihe von links nach rechts.

- Das Steuerungskreuz

Diese Taste dient dazu, den “Cursor” zu dem Feld zu bewegen, in welches eine Zahl eingesetzt werden soll. Die Position des Cursors wird durch eine blinkende Zahl bzw. durch das blinkende Symbol _ in einem freien Feld angezeigt. Diese Position wird als “Cursorfeld” bezeichnet.

Erreicht der Cursor das Ende der Spielfläche, “springt” er automatisch auf den gegenüber liegenden Rand. Bei Halten der Taste ist die “automatische Wiederholung” aktiv.
Befindet sich der Cursor auf einem Feld mit einer “vorgegebenen" (d.h., zu Beginn des Puzzles bereits vorhandenen) Zahl (Fixzahl), erscheint diese Zahl “eingerahmt" in der obersten Reihe, zum Beispiel 9 .

1 2 3 4 5 6 7 8 9 – Eingabe der Zahlen

Die Eingabe der Zahlen in das betreffende Cursorfeld erfolgt mit diesen Tasten. Ist eine Zahl nicht vorgegeben oder “gesperrt” (siehe weiter unten im Abschnitt “EINGABE ENTER”), so kann sie überschrieben werden.

CLEAR – Eingaben löschen & Puzzle neu starten

Löscht sämtliche im Feld befindlichen Zahlen.

Wird die Taste CLEAR gedrückt gehalten, wird das aktuelle Puzzle erneut gestartet:

1. Taste CLEAR für 2 Sekunden gedrückt halten. – Im Display erscheint ***ᴘᴘᴘ***.
2. Taste CLEAR zum Bestätigen erneut drücken (jede andere Tasteneingabe löscht die Eingabe). Die Startposition des Puzzles erscheint.

ENTER – Sperren von Zahlen

“Sperrt” oder “entsperrt” die Zahl im Cursorfeld. Eie gesperrte Zahl wird in der obersten Zeile durch einen blinkenden “Rahmen” angezeigt. Im gesperrten Zustand kann eine Zahl weder gelöscht noch überschrieben werden.
Wird die Taste ENTER für 2 Sekunden gedrückt gehalten, so erhält die im Cursorfeld befindliche Zahl den Status einer “vorgegebenen” Zahl (d.h., einer Fixzahl). Durch nochmaliges Drücken von ENTER für 2 Sekunden wird dieser Status wieder aufgehoben.

<< - Eingaben rückgängig machen

Löscht die zuletzt eingegebene Zahl. Durch wiederholtes Drücken bzw. Halten dieser Taste werden der Reihe nach sämtliche eingegebenen Zahlen (bis zu maximal 51 Zahlen) gelöscht.

>> - Eingaben wiederherstellen

Falls gerade die Taste << benutzt wurde, wird durch Drücken der Taste >> die zuletzt zurückgenommene Zahl wieder eingesetzt. Wiederholtes
Drücken oder Halten von >> setzt mehrere Zahlen wieder ein.

LEGAL – erlaubte Einträge

Zeigt sämtliche Zahlen, die “legal” (d.h. erlaubterweise) in das Cursorfeld eingesetzt werden (oder “legal” eine bereits eingegebene Zahl überschreiben können). Diese Zahlen erscheinen in der obersten Zeile des Displays. Diese Funktion bleibt so lange aktiv, bis sie durch erneutes Drücken der Taste LEGAL ausgeschaltet wird (oder bis die “"Notiz"-Funktion” verwendet, ein neues Puzzle aufgerufen oder das Gerät abgeschaltet wurde).

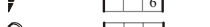
NOTEPAD – Notizen zu möglichen Kandidaten

Hier können mögliche “Kandidatenzahlen” (d.h. Zahlen, von denen Sie glauben, dass sie in Frage kommen) für ein Feld bzw. mehrere Felder notiert werden:

1. Taste NOTEPAD drücken.
2. Wenn das Cursorfeld keine “vorgegebene” oder “gesperrte” Zahl enthält, erscheinen die Zahlen 1-9 in der obersten Zeile.
3. Um eine Zahl als “Kandidatenzahl” für das Cursorfeld zu markieren, muss die Zahl durch Drücken der entsprechenden Zahlentaste durch einen Rahmen “markiert” werden. Durch erneutes Drücken der gleichen Zahlentaste wird dieser Rahmen wieder gelöscht.
4. Der Cursor kann zu jedem beliebigen Feld bewegt werden, um die “Kandidatenzahlen” einsehen bzw. ändern zu können.
5. Anschließend erneut die Taste NOTEPAD drücken, um mit der Lösung des Puzzles fortzufahren.

INFO- Informationen zum aktuellen Spiel & Punktzahl

Die Taste INFO zeigt die folgenden Informationen:

- LCD-Kontrast:
- Schwierigkeitsgrad:
- Anzahl der verwendeten "Tipps": 
- Bisher benötigte Zeit:
- Punktzahl für zuletzt gelöstes Puzzle:

Die Anzahl der Kästchen in der obersten Zeile zeigt die aktuelle Kontrasteinstellung an. Sie kann durch Drücken der Tasten ← bzw. → geändert werden.

Die Zeitangabe erfolgt in Stunden, Minuten und Sekunden.

Die maximal erreichbare Punktzahl von 100 wird nur erreicht, wenn ein Puzzle innerhalb von 10 Minuten ohne Verwendung der Tipp-Funktion (HINT) gelöst wird. Für jede zusätzlich benötigte volle Minute wird ein Punkt abgezogen (bis zu 50 Extra-Minuten). Für jeden verwendeten Tipp werden 2 Punkte abgezogen (siehe Funktion "HINT" unten). Wird ein Puzzle ohne Hilfe eines Tipps gelöst, erfolgen ein besonderer Klang- sowie ein spezieller visueller Effekt auf dem Display.

Nach Drücken der Taste INFO werden durch Betätigen einer beliebigen Taste (außer ←, → oder INFO) sämtliche Informationen vom Display gelöscht, so dass mit der Lösung des Puzzles fortgefahren werden kann.

Bei nochmaligem Drücken der Taste INFO werden die "vorgegebenen" Zahlen (Fixzahlen) 'statisch' gezeigt, während die gesperrten Zahlen 'blinken'. Durch Drücken einer beliebigen Taste kann fortgefahren werden.

SOUND – Töne:

Diese Taste dient zum Ein- und Ausschalten des Tons.

HINT/SOLVE – die Hilfe-Funktion Ihres Sudoku-Computers

Die Taste HINT fordert das Gerät auf, anzugeben, wo die nächste Zahl eingesetzt werden muss, und die Gründe dafür aufzuzeigen. Die normale Sequenz ist wie folgt:

1. Taste HINT drücken. – In einem der Felder erscheint das Symbol H.
2. Um die Logik hinter der Schlussfolgerung des Gerätes einsehen (d.h., warum das Gerät gerade diese Zahl in das Feld H eingesetzt hat), die Taste HINT noch einmal drücken.
3. Durch nochmaliges Drücken der Taste HINT wird jeweils der nächste Schritt der logischen Erklärungssequenz gezeigt (sofern es noch einen gibt....).
4. Ein abschließender Druck auf die Taste HINT fügt dann die korrekte Zahl in das H-Feld ein.

Für die Berechnung der jeweiligen Punktezahl (siehe "INFO") zählen die Schritte (1) bis (4) in der obigen Sequenz als ein Tipp.

Die Sequenz kann jederzeit durch Drücken einer beliebigen Taste (mit Ausnahme der HINT-Taste) abgebrochen werden.

Falls kein Tipp gegeben werden kann (weil bereits vorher eine inkorrekte Zahl eingegeben wurde), blinkt das Symbol "**ק**" in sämtlichen freien Feldern.

Wird die Taste HINT für 2 Sekunden gedrückt gehalten, löst das Gerät das gesamte Puzzle Schritt für Schritt. Der Lösungsprozess kann durch Drücken einer beliebigen Taste beschleunigt werden.

Die Anwendung der "HINT"-Funktion

Diese Beispiele zeigen, wie das Gerät die logische Ableitung der gesuchten Zahl demonstriert. Die nachfolgend fett gedruckten Zeichen "blinken" jeweils im Display. Die Buchstaben an den Seiten des Spielfelds in den Diagrammen in den Beispielen 3 dienen als Referenz, um die einzelnen Felder identifizieren zu können.

Gelegentlich gibt es mehrere Wege, zu der gleichen logischen Schlussfolgerung zu gelangen, welche Zahl in ein bestimmtes Feld eingesetzt werden muss. Falls Sie eine logische Schlussfolgerung sehen, die sich von der vom Gerät aufgezeigten unterscheidet, so ist dies absolut normal, es sei denn, Sie sind zu einer anderen Lösung gekommen; in diesem Fall ist Ihnen bei der Lösungssuche ein Fehler unterlaufen.

Beim Lösen eines schwierigen Puzzles kann es sein, dass Sie zunächst nicht in der Lage sind, den Erläuterungen des Gerätes zu folgen. In diesem Fall ist es wichtig, die vom Gerät gezeigte Lösungssequenz Schritt für Schritt nachzu-

vollziehen, während das Gerät Sie durch die einzelnen Schritte der logischen Aufschlüsselung führt. Ein besonderes Augenmerk sollte dabei den blinkenden Zahlen und 0-Symbolen gelten. Mit wachsender Sudoku-Kompetenz wird es Ihnen zunehmend leichter fallen, diesen schwierigeren Erläuterungen zu folgen. Für die Lösung eines Puzzles auf einer hohen Schwierigkeitsstufe muss die "Tipp"-Funktion möglicherweise mehrmals in Anspruch genommen werden. Sollte dies der Fall sein, erinnern Sie sich bitte daran, dass Teile der logischen Abfolge während der Lösungssuche für die Zahl eines bestimmten Feldes Ihnen auch bei der Lösungssuche für die Zahl eines anderen Feldes helfen können.

Falls Sie also der logischen Abfolge der Tipp-Funktion aufmerksam gefolgt sind, wird Ihnen dies dabei helfen, den nächsten Schritt der Auflösung zu verstehen.

Beispiel 1 (einfach)

	2			1				4
					9	6		
	9		1					
9	1					2	4	
			4		5		1	9
3	4		2	9				
				7				1
5					8	7	9	2
8	H	1	9		2	4	3	6

Das **H**-Symbol blinkt zusammen mit den Zahlen in der untersten Reihe und dem unteren linken Block (1-6 und 8-9), und zeigt damit an, dass keine dieser Zahlen in das **H**-Feld eingesetzt werden können. Daraus können Sie schließen, dass die einzige erlaubte Zahl für dieses Feld die **7** ist.

Beispiel 2 (mittel)

9		2		3				4
		7			2			5
			8	7				
						9	6	1
	6							4
8	5	9				2		
0	0	0	3	1	H	0	0	0
	4					7	1	
1		6	2			3	4	

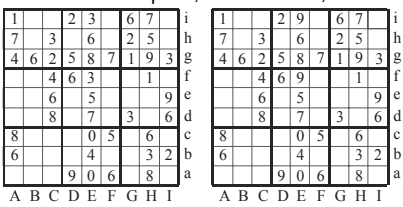
Die durch die **0**-Symbole markierten Felder können die "blinkende" Zahl (in diesem Fall die **4**) nicht enthalten. Daher kommt für die **4** ausschließlich das **H**-Feld in Frage.

Beispiel 3 (fortgeschritten) nach zweimaliger Verwendung von HINT.

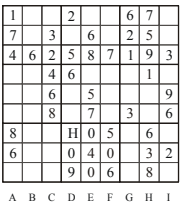
1			2	0		6	7		i
7		3		6		2	5		h
4	6	2	5	8	7	1	9	3	g
		4	6	0			1		f
		6		5				9	e
		8		7		3		6	d
8				2	5		6		c
6				4			3	2	b
			9	2	6		8		a
A	B	C	D	E	F	G	H	I	

In 'Ea' oder 'Ec' muss sich eine 2 befinden; daraus folgt, dass sich weiter oben in der gleichen Spalte (in 'Ef' oder 'Ei') keine 2 befinden kann.

Die nächsten beiden Anzeigen können nun durch nochmaliges Drücken der Taste HINT abgerufen werden - das Gerät zeigt diese beiden Ansichten abwechselnd. Abgesehen von der Zahl 2 gibt es noch 3 weitere fehlende Zahlen in der E-Spalte, nämlich die 1, 3 und 9.



Diese beiden abwechselnd gezeigten Ansichten zeigen, dass die 3 und die 9 die einzig möglichen Zahlen für 'Ef' und 'Ei' sind. Wir wissen, dass sich in keinem dieser Felder eine 2 befinden darf, und es befindet sich bereits eine 1 in der Reihe 'i', sowie eine weitere 1 in der Reihe 'f'. Es muss also eine 3 in eines dieser Felder eingesetzt werden. Bei nochmaligem Drücken der Taste HINT erscheint die folgende Ansicht:



Das blinkende Symbol **H** mit den **0**-Symbolen zeigt an, dass eine bestimmte Zahl als "Kandidatenzahl" für alle durch **0** markierten Felder eliminiert wurde, und sich daher im **H**-Feld befinden muss. Welche Zahl ist dies nun?

Wir wissen, dass sich in 'Ef' oder 'Ei' eine 3 befinden muss, also kann sich weder in 'Ea' oder 'Ec' eine 3 befinden. Darüber hinaus kann sich weder in 'Db' oder 'Fb' eine 3 befinden, da diese mit der 3 in 'Hb' in Konflikt stehen würde. Daraus folgt, dass in diesem Block die **3** nur in das **H** Feld eingesetzt werden kann.

Eingabe von Puzzles aus Zeitschriften

So geben Sie ein Puzzle (z.B. aus einer Zeitschrift, einem Magazin oder einem Puzzlebuch) ein:

1. Taste NEW 2-mal drücken.
2. Mit Hilfe der Tasten ↑ oder ↓ Stufe 0 einstellen.
3. Taste ENTER drücken. Nun erscheint in der obersten Reihe das Symbol □□□ . Das Gerät ist jetzt bereit für die Eingabe der "vorgegebenen" Zahlen.
4. Mit Hilfe von ⊜ und den Zahlentasten werden die "vorgegebenen" Zahlen in die jeweiligen Felder eingegeben.

5. Nach Eingabe aller “vorgegebenen” Zahlen die Taste ENTER drücken. Im Display erscheinen abwechselnd ꟻꟻꟻ und □□□ .
6. Zum Bestätigen nochmals die Taste ENTER drücken. Nun kann mit der Lösung des Puzzles begonnen werden.

HINWEIS: Wird während der Eingabe ein Fehler gemacht, so kann dieser problemlos korrigiert werden:

1. Zum Entfernen einer “vorgegebenen” Zahl: den Cursor über dem betreffenden Feld platzieren, die Taste ENTER für 2 Sekunden gedrückt halten und dann die Taste CLEAR (LÖSCHEN) drücken.
2. Zum Eingeben einer neuen “vorgegebenen” Zahl in ein leeres Feld: den Cursor über dem betreffenden Feld platzieren, die erforderliche Zahlentaste drücken und dann die Taste ENTER für 2 Sekunden gedrückt halten.

Kurzübersicht über die Tastenfunktionen

Ein- und Ausschalten des Geräts.

Durch Drücken einer Zahlentaste wird die betreffende Zahl in das Feld eingesetzt.

Löscht die Zahl im Cursorfeld.

◀◀ Löscht die zuletzt eingesetzte Zahl

▶▶ Setzt die zuletzt gelöschte Zahl wieder ein

Zeigt sämtliche für dieses Feld in Frage kommenden Zahlen an. Diese Zahlen erscheinen in der obersten Zeile der LCD-Anzeige.

Gibt einen Hinweis, wo die nächste Zahl eingesetzt werden muss; wird die Taste für 2 Sekunden gedrückt gehalten, wird das gesamte Puzzle gelöst.

Zeigt den aktuellen LCD-Hintergrundkontrast, Schwierigkeitsgrad, Anzahl der verwendeten Tipps, Zeit und Ergebnis.

Beginnt ein neues Puzzle.

Ein- und Ausschalten des Tons.

Sperrt bzw. entsperrt die Zahl in diesem Feld.

Erlaubt Ihnen, “Kandidatenzahlen” für eines bzw. mehrere Felder vorzumerken.

“Navigator”

WICHTIG: Batterieinformationen

Zum Einlegen der Batterien Schraube an der Geräteunterseite lösen und die Batteriefachabdeckung abnehmen. 3 Batterien vom Typ AAA bzw. LR03 einlegen. Für optimale Leistung empfehlen wir Alkali-Batterien. Abdeckung wieder einsetzen und Schraube eindrehen. Auswechseln der Batterien nur durch einen Erwachsenen.

ACHTUNG : BATTERIEN STETS KORREKT EINLEGEN

- Nicht-aufladbare Batterien dürfen nicht aufgeladen werden;
- Aufladbare Batterien vor dem Aufladen aus dem Gerät entfernen;
- Aufladbare Batterien nur unter Aufsicht von Erwachsenen aufladen;
- Gerät niemals mit verschiedenen Batterietypen betreiben bzw. alte gemeinsam mit neuen Batterien verwenden;
- Ausschließlich neue Batterien des erforderlichen Typs sowie der angegebenen Größe verwenden;
- Beim Einlegen der Batterien ist auf korrekte Polarität zu achten;
- Erschöpfte Batterien sind umgehend aus dem Gerät zu entfernen;
- Die Anschlüsse (+ / - Pol) dürfen nicht kurzgeschlossen werden;
- Niemals gleichzeitig alte und neue Batterien verwenden;
- Verwenden sie niemals gleichzeitig Batterien verschiedener Typen wie z.B. Alkali-, Standard- (Karbon-Zink) oder aufladbare (Nickel-Kadmium) Batterien.

Produkt-Spezifikationen

- PRODUKT: SUDOKU COMPUTER
- MIKRO-PROZESSOR TYP: 8-BIT SINGLE-CHIP CONTROLLER
- ROM-GRÖSSE: 80K BYTE
- RAM-GRÖSSE: 496 BYTE
- OSZILLATOR-FREQUENZ: 3 MHz
- BATTERIEN: 3 X “AAA” (LR03)
- RESET-SCHALTER: Stellt den Computer zurück (Nullstellung) und löscht den Speicher. Zugang zum Reset-Schalter durch die Unterseite des Geräts.

Hinweis: Dieses Produkt ist nicht gegen etwaige, durch elektrostatische Entladungen, starke elektromagnetische Felder, sowie sonstige elektrische Störungen bedingten Einflüsse geschützt, da eventuelle, auf o.g. Bedingungen beruhende Betriebsstörungen als unwesentlich eingestuft werden. Das Gerät ist aus diesem Grund mit einem Reset-Schalter (Rückstellungsschalter) ausgestattet, der es dem Benutzer ermöglicht, den normalen Betriebsstatus nach eventuell aufgetretenen Störungen wiederherzustellen. Das Gerät startet in diesem Fall mit einem neuen Spiel.

Änderungen in Produktausstattung und -spezifikationen ohne vorherige Ankündigung bleiben vorbehalten.

© Copyright 2007 – Design und Software für dieses Produkt sind das geistige Eigentum von YEAR VANTAGE HOLDINGS LIMITED HONG KONG.

Distribution in Europa:
MILLENNIUM 2000 GmbH, Heisenbergbogen 1, D-85609 Aschheim-Dornach

Besuchen Sie uns im Internet:

www.millennium2000.de

Garantiebedingungen

Sie haben ein Qualitätsprodukt eines der erfahrensten Hersteller von elektronischen Spielen erworben. Hierfür gelten die gesetzliche Gewährleistung von 24 Monaten, welche für dieses Produkt auf 36 Monate verlängert wird, sowie die nachstehenden Garantiebedingungen.

1) Wir beheben unentgeltlich Schäden oder Mängel am Gerät, die nachweislich auf einem Fabrikationsfehler beruhen, wenn sie uns unverzüglich nach Feststellung und innerhalb der Garantiezeit gemeldet werden.
2) Die Gewährleistung erstreckt sich nicht auf Batterien sowie leicht zerbrechliche Teile, wie z.B. Glas oder Kunststoff. Eine Garantiepflicht wird nicht ausgelöst durch geringfügige Abweichungen von Produktbeschreibungen, die für Wert oder Gebrauchstauglichkeit des Gerätes unerheblich sind, durch Schäden aus chemischen, elektrochemischen oder Wasser-Einwirkungen, sowie allgemein aus anormalen äußeren Bedingungen.
3) Die Garantieleistung erfolgt in der Weise, dass mangelhafte Teile nach unserer Wahl unentgeltlich instandgesetzt oder durch einwandfreie Teile ersetzt werden. Reklamierte Geräte sind der Kaufstelle zu übergeben oder an unsere Servicestelle einzusenden. Ersetzte Teile gehen in unser Eigentum über.
4) Bei Reklamationen ist grundsätzlich der Kaufbeleg mit Kauf- oder Lieferdatum vorzulegen bzw. einzusenden.
5) Der Garantieanspruch erlischt, wenn Reparaturen oder Eingriffe von nicht autorisierten Personen vorgenommen werden.
6) Garantieleistungen bewirken weder eine Verlängerung der Gewährleistungsfrist, noch setzen sie eine neue Frist in Lauf. Die Gewährleistungsfrist für eingebaute Ersatzteile endet mit derjenigen für das ganze Gerät.
7) Weitergehende Ansprüche, insbesondere auf Ersatz außerhalb des Gerätes entstandener Schäden, sind – soweit nicht durch gesetzliche Regelungen begründet – ausgeschlossen.
8) Nach Ablauf der Gewährleistungsfrist haben Sie ebenfalls die Möglichkeit, ein defektes Gerät an unsere Service-Adresse zu senden; Überprüfungen und Reparaturen nach Ablauf der Garantiezeit sind kostenpflichtig.
9) Falls im Zusammenhang mit der Bedienung des Gerätes irgendwelche Fragen auftauchen sollten, welche Sie in der Bedienungsanleitung nicht ausreichend beantwortet finden, dann können Sie sich gerne telefonisch an MILLENNIUM Service-Hotline Ihres Landes wenden. Diese finden Sie auf der separaten Garantiekarte.

Garantieabwicklung (nur für Deutschland gültig)

1) Bitte senden Sie Ihr Gerät nur dann an unsere Service-Adresse ein, wenn es wirklich nicht funktionsfähig ist. Fordern Sie dazu einen Rücksende-Aufkleber von uns an, mit dem Sie das Gerät kostenlos bei den Filialen der Deutschen Post oder Ihrem Paketfahrer abgeben können. Diesen Aufkleber bekommen Sie

   a. bei unserer Hotline-Nummer: 0800 – 6455366 (kostenfrei)
   b. per Fax: 089 – 29003520
   c. per e-Mail-Anforderung: support@millennium2000.de

2) Geben Sie bei Ihrer Anforderung unbedingt den Defekt mit an, den Ihr Gerät verursacht, sowie eine Telefonnummer und/oder E-Mail-Adresse, unter der wir Sie erreichen können. Sollte es Unklarheiten bezüglich Ihrer Reklamation geben, werden wir uns umgehend mit Ihnen in Verbindung setzen.
3) Nachdem wir Ihnen den Aufkleber per Post zugeschickt haben, brauchen Sie diesen dann nur noch mit Ihrer Absenderadresse versehen auf Ihr Paket zu kleben, unsere Anschrift ist bereits vorgedruckt. Damit können Sie Ihr Gerät dann ganz einfach kostenlos Ihrem Paketfahrer zu Hause mitgeben, bzw. auf der nächsten Postfiliale abgeben.
4) Falls lediglich etwas fehlen sollte (z.B. eine Spielfigur), dann senden Sie uns bitte eine entsprechende Anforderung an unsere Service-Adresse, rufen Sie uns an oder schicken Sie uns eine e-Mail.
5) Bitte halten Sie diese Schritte unbedingt ein – nur so kann sichergestellt werden, dass die Reklamationsabwicklung sehr schnell und kostenfrei für Sie von statt geht. Insbesondere möchten wir darauf hinweisen, dass unfrei eingesandte Pakete nicht von uns angenommen werden und daher für Sie kostenpflichtig sind. Zur kostenfreien Einsendung nutzen Sie also unbedingt unsere Freeway-Aufkleber, wie oben beschrieben.
6) Nach Ablauf der Gewährleistungsfrist haben Sie ebenfalls die Möglichkeit, ein defektes Gerät an diese Adresse zu senden; Überprüfungen und Reparaturen nach Ablauf der Garantiezeit sind kostenpflichtig.
7) Falls im Zusammenhang mit der Bedienung des Gerätes irgendwelche Fragen auftauchen sollten, welche Sie in der Bedienungsanleitung nicht ausreichend beantwortet finden, dann können Sie sich gerne Montag bis Freitag telefonisch an unsere

   kostenfreie Service-Hotline unter Tel. 0800 - 6455366

   wenden. Sie können sich auch gerne auf unserer Internetseite unter www.millennium2000.de informieren, wo Sie viele Fragen auf unserer FAQ-Seite beantwortet finden.

ENGLISH

SUDOKU EXPERT

INSTRUCTION MANUAL

Contents

OBJECT OF THE GAME....2
YOUR ELECTRONIC SUDOKU....2
THE CONTROL BUTTONS AND HOW TO USE THEM....2
EXAMPLES OF "HINT" DISPLAYS....6
SUMMARY OF BUTTON FUNCTIONS....8
PRODUCT SPECIFICATION....8
IMPORTANT: BATTERY INFORMATION....9
GUARANTEE....10

OBJECT OF THE GAME

Fill in all the vacant cells so that the numbers 1-9 appear once in each row, once in each column and once in each block.

YOUR ELECTRONIC SUDOKU

Three AAA (LR03) batteries should be installed in the compartment on the underside of the machine. Make sure that the positive tips are the right way round.

If the display remains blank after you insert the batteries, push a pin or a similar object into the RESET hole in the underside panel.

The LCD (Liquid Crystal Display) shows a Sudoku grid with an extra line at the top, which we call the "notepad line".

THE CONTROL BUTTONS AND HOW TO USE THEM

- Switches the machine on/off

a) When the machine is "off", the current puzzle is saved in its memory.
b) If idle for 8½ minutes, the machine switches off automatically.

NEW: Begins a new puzzle:

1. Press NEW. – This displays קקק .
2. Press NEW again to confirm (anything else would cancel). – This displays the current level of difficulty. (1 = easiest, 12 = hardest.)
3. You may change the level by pressing or holding down the ↑ or ↓ button.
4. Press ENTER to confirm the level and start the puzzle. – On a high level, you may have to wait a few seconds. While you are waiting you might notice a number being displayed on the LCD and a box in the top line moving from left to right.

Used for moving the "cursor" to the cell where you want to insert a number. The location of the cursor is shown by a flashing number, or by a flashing _ symbol in a vacant cell. We call this location the "cursor cell".

The cursor "wraps around" from one edge of the grid to the opposite edge. The cursor buttons "auto-repeat" if held down.

If the cursor is in a cell with a “given" number (one that was there at the start of the puzzle), that number appears in the top line with a “box” around it. For example 9 .

1 2 3 4 5 6 7 8 9 – Used for inserting a number in the cursor cell.
If a number is not “given” or “locked” (see below, under “ENTER”), it can be overwritten.

To **set up a puzzle** (for example from a newspaper or puzzle book):
1. Press NEW twice.
2. Using ↑ or ↓, display level 0.
3. Press ENTER. This displays □□□ in the top line. The machine is ready for you to insert the “given” numbers.
4. Using ◎ and the number buttons, insert the “given” numbers in their cells.
5. When you have inserted all the “given” numbers, press ENTER. This displays קבק alternating with □□□ .
6. To confirm, press ENTER again. Then start solving the puzzle.

NOTE: If you afterwards find that you have made a mistake in setting up the puzzle, you can correct it:

- To remove a “given” number: bring the cursor to the cell, hold down the ENTER button for 2 seconds, then press CLEAR.

- To insert a new “given” number in a vacant cell: bring the cursor to the cell, press the required number button, and hold down ENTER for 2 seconds.

CLEAR: Deletes the number in the cursor cell.

If CLEAR is held down, it re-starts the current puzzle:

1. Hold down CLEAR for 2 seconds. – This displays קקק.
2. Press CLEAR again to confirm (anything else would cancel). The starting position of the puzzle reappears.

ENTER: “Locks or unlocks” the number in the cursor cell. A locked number is shown in the top line with a *flashing* “box” around it. While it’s locked, a number cannot be deleted or overwritten.

If the ENTER button is held down for 2 seconds, the number you have placed in the cursor cell receives the status of a "given" number. If you hold down ENTER again for 2 seconds, the number no longer has this status.

<< - Deletes the last number you inserted. If you press this button repeatedly or hold it down, the machine takes back a whole series of numbers (up to a maximum of 51 numbers).

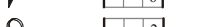
>> - When you have just used the << button, a press on >> replaces the last number you took back. Pressing >> **repeatedly** or holding it down, replaces a whole series of numbers.

LEGAL: Displays all the numbers that you can legally insert in the cursor cell (or can legally overwrite on the number already there). These numbers appear in the top line of the LCD. This feature remains active until you switch it off by pressing LEGAL again (or until you use the "notepad" feature, start a new puzzle or switch off the machine).

NOTEPAD: Allows you to make a note of "candidate numbers" (numbers that you think might be correct) for one or more cells:

1. Press NOTEPAD.
2. Unless the cursor cell contains a "given" or "locked" number, the numbers 1-9 appear in the top line.
3. To mark a number as a "candidate" for the cursor cell, you insert a "box" around that number by pressing its number button. Pressing the same number button again removes the box.
4. You may move the cursor to any other cell, so you can see its "candidates" and change them if you wish.
5. When you are ready, press NOTEPAD again and carry on solving the puzzle.

INFO- Displays the following information

- *LCD contrast:*
- Level of difficulty:
- *Number of "hints" used:* 
- *Time taken so far*:
- *Score for last puzzle solved*:

The number of "boxes" in the top line indicates the current LCD contrast setting. You can alter it with the ← or → button.

The time taken is given in hours, minutes and seconds.

You get the maximum score of 100 by solving a puzzle in 10 minutes without hints. One point is deducted for each extra completed minute (up to 50 extra minutes). Two points are deducted for each hint (see "HINT" below). If you solve a puzzle without any hints, you are rewarded by a special sound signal and "scrolling" display.

After you have pressed INFO, a press on any button other than ←, → or INFO clears all the information from the display so that you can continue with the puzzle.

A second consecutive press on INFO displays the "given" numbers (static) and the "locked" numbers ("flashing" on and off). Then press any button to continue.

SOUND – Switches the sound signals on or off.

HINT/SOLVE – Asks the machine to suggest where to insert the next number, and to explain the logic behind its hint. The usual sequence is:

1. Press HINT. – This displays H in one cell.
2. Press HINT again if you want to see the machine's logic (how it deduces the correct number for the H cell).
3. Another press on HINT may display the next stage of the logic....
4. If you keep pressing HINT until the explanation is complete, the H will reappear (possibly accompanied by some 0s).
5. A final press on HINT will insert the correct number in the H cell.

For the purpose of scoring (see "INFO"), steps (1) to (5) in the above sequence count as one hint.

You can break off the sequence at any time by pressing any button other than HINT**.**

If a hint cannot be given (because you have already inserted a wrong number), "**ר**" symbols will "flash" in all the vacant cells.

If the HINT button is held down for 2 seconds, the machine solves the complete puzzle step by step. A press on any button speeds up the solution process.

EXAMPLES OF "HINT" DISPLAYS

These examples illustrate how the machine demonstrates its logic for deducing a number. (Characters printed here in bold are "flashing" on the display. In the diagrams in examples 3 the letters at the edges of the grid provide a "grid reference" to identify the cells.)

Sometimes there will be different ways of coming to the same logical conclusion about which number should be in a particular cell. If you can see a logic that is different from the one demonstrated by the machine, do not worry unless you have come to a different conclusion (in which case you will have made a mistake in your logic).

When solving one of the more difficult puzzles you might not always understand the machine's explanation. In such cases look carefully at each stage of the explanation as the machine attempts to lead you through the logical process, and study the numbers and 0s that are flashing. As you become more skilled at Su Doku you will find it easier to understand these more advanced explanations.

For a puzzle on a high level, you may need to use the "hint" feature several times. If so, remember that parts of the logical process for deducing one number may also help towards deducing a number in a different cell.

So if you have carefully followed the process for one hint, this may also help you to understand the next hint.

Example 1 (elementary)

	2			1				4
					9	6		
	9		1					
9	1					2	4	
			4		5		1	9
3	4		2	9				
				7				1
5					8	7	9	2
8	H	1	9		2	4	3	6

The **H** flashes together with the numbers in the bottom row and the bottom left block (1-6 and 8-9), showing that none of these numbers can be placed in the **H** cell. So you know that the only legal number for this cell is **7**.

Example 2 (simple)

9		2		3				4
		7			2			5
			8	7				
						9	6	1
	6							4
8	5	9				2		
0	0	0	3	1	H	0	0	0
	4					7	1	
1		6	2			3	4	

The cells indicated by **0**s cannot contain the "flashing" number (in this case 4). Therefore the **H** cell is the only place in this row where a **4** can be inserted.

Example 3 (advanced) after two presses on the HINT button.

1			2	0		6	7		i
7		3		6		2	5		h
4	6	2	5	8	7	1	9	3	g
		4	6	0			1		f
		6		5				9	e
		8		7		3		6	d
8				2	5		6		c
6				4			3	2	b
			9	2	6		8		a
A	B	C	D	E	F	G	H	I	

There must be a 2 at Ea or Ec, so there cannot be a 2 further up the same column (at Ef or Ei).

The next two displays follow on from this after another press on the HINT button (the machine shows them alternating with each other). Apart from the 2, the other three missing numbers in the E-column are: 1, 3 and 9.

1			2	3		6	7		i
7		3		6		2	5		h
4	6	2	5	8	7	1	9	3	g
		4	6	3			1		f
		6		5				9	e
		8		7		3		6	d
8				0	5		6		c
6				4			3	2	b
			9	0	6		8		a
A	B	C	D	E	F	G	H	I	

1			2	9		6	7		i
7		3		6		2	5		h
4	6	2	5	8	7	1	9	3	g
		4	6	9			1		f
		6		5				9	e
		8		7		3		6	d
8				0	5		6		c
6				4			3	2	b
			9	0	6		8		a
A	B	C	D	E	F	G	H	I	

These alternating displays show that the only possible numbers for Ef and Ei are 3 and 9. (We know that there cannot be a 2 in either of these cells, and there is already a 1 in row i and another 1 in row f.)

So there must be a 3 in one of these cells. The next press on HINT produces the following display:

1			2			6	7		i
7		3		6		2	5		h
4	6	2	5	8	7	1	9	3	g
		4	6				1		f
		6		5				9	e
		8		7		3		6	d
8			H	0	5		6		c
6			0	4	0		3	2	b
			9	0	6		8		a
A	B	C	D	E	F	G	H	I	

The **H** flashing with the **0**s shows you that one particular number has been eliminated as a "candidate" for all the **0** cells and must therefore be in the **H** cell. Which number do you think this is?

We know that there must be a 3 at Ef or Ei, so there cannot be a 3 at Ea or Ec. Nor can there be a 3 at Db or Fb, as it would conflict with the 3 at Hb. Therefore the **H** cell is the only possible cell in this block for a **3**.

SUMMARY OF BUTTON FUNCTIONS

Switches the machine on or off.

A press on a number button inserts that number in to the cell.

Deletes the number in the cursor cell.

Deletes the last number you inserted.

Replaces the last deleted number.

Displays all the numbers that you can legally insert in the cell. These numbers appears in the top line of the LCD.

Suggest where to insert the next number or solves the complete puzzle if button held down for 2 seconds.

Displays LCD contrast, Level of difficulty, Number of hints used, Time and Score.

Begins a new puzzle.

Switches the sound on or off.

Locks or unlocks the number in the cell.

Allows to make a note of “candidate numbers” for one or more cells.

Navigation button.

PRODUCT SPECIFICATION

- PRODUCT: SUDOKU COMPUTER GAME
- MICRO-PROCESSOR TYPE: 8-BIT SINGLE CHIP CONTROLLER
- ROM SIZE: 80K BYTE
- RAM SIZE: 496 BYTE
- OSCILLATOR FREQUENCY: 3MHZ
- BATTERIES: 3 x “AAA”(LR03)
- RESET SWTICH: Resets computer and clears its memory. Reset switch accessible through base of unit.

IMPORTANT: BATTERY INFORMATION

To insert batteries, untighten the screw of the battery compartment, located on the base of the product, and remove the cover. Insert 3 x AAA or LR03 alkaline batteries for best performance. Replace the cover and tighten the screw. Batteries should be replaced by an adult.

WARNING: ALWAYS INSERT BATTERIES CORRECTLY

- Non-rechargeable batteries are not to be recharged;
- Rechargeable batteries are to be removed from the toy before being charged;
- Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision;
- Different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed;
- Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used;
- Batteries are to be inserted with the correct polarity;
- Exhausted batteries are to be removed from the toy;
- The supply terminals are not to be short-circuited;
- Do not mix old and new batteries;
- Do not mix alkaline, standard (carbon-zinc), or rechargeable (nickel-cadmium) batteries.

NOTE: This product is not designed to be immune from the effects of electrostatic discharge, strong electromagnetic radiation or other electrical disturbances since malfunction under such conditions is non-critical. The Reset Switch is included in the design to allow unit to be Reset to normal operation and a new game started in the event of malfunction.

Product specification is subject to change without notice.

© Copyright 2007 – The designs and software used in this product are the intellectual property of YEAR VANTAGE HOLDINGS LIMITED HONG KONG.

GUARANTEE

You have purchased a quality product from one of the most experienced manufacturers of electronic equipment. For this product a 36-month statutory guarantee as well as the following guarantee conditions are applicable.

1) We undertake to repair free of charge any damages and faults in your product which can be traced back to a manufacturing defect, provided we are notified immediately upon detection and within the guarantee period.
2) The guarantee does not cover batteries, nor easily breakable parts such as glass or plastic. A guarantee obligation does not apply in case of minor deviations from product specifications which are insignificant for the value or functional soundness of the product, by damages due to chemical, electro-chemical or aqueous effects as well as damages generally resulting from external abnormal conditions.
3) The guarantee claim is executed whereby defective parts are repaired free of charge or replaced with parts free of defects according to our discretion. Returned products are to be returned to the place of purchase or to be sent to our service point. Replaced parts shall be our property.
4) In case of any claim, the proof of purchase specifying the date of purchase or delivery must be submitted or accompany the defective product.
5) In case of unauthorized repairs, modifications or changes to the product, this guarantee shall become void.
6) Guarantee claims neither cause an extension of the specified guarantee claim limit nor do they set a new limit. The guarantee claim limit for replaced components shall end with the guarantee limit for the complete product.
7) Extended claims, especially claims such as for compensation for damages caused outside the product are ruled out unless justified by statutory regulations.
8) Defective products may be sent also after expiry of the guarantee claim limit; testing and repairs after the expiry of the guarantee period will be charged.
9) Should any queries as regards operations of the product arise which are not adequately explained in the operating instructions, you are welcome to call our Service-Hotline:

UK / Northern Ireland:	Republic Ireland:
☎ **0808 234 6760**	☎ **1800 555 043**

SUDOKU EXPERT

MANUEL DE L'UTILISATEUR

FRANÇAIS

Table des matières

BUT DU JEU....2
VOTRE SUDOKU ÉLECTRONIQUE....2
FONCTIONNALITÉ DES TOUCHES....2
EXAMPLES D'AFFICHAGE DE CONSEILS....6
RÉCAPITULATIF DES FONCTIONS DES TOUCHES....8
SPÉCIFICATIONS DU PRODUIT....8
IMPORTANT: INFORMATIONS CONCERNANT LES PILES....9
CARTE DE GARANTIE....10

BUT DU JEU

Remplir toutes les cellules vides afin que les numéros 1 à 9 apparaissent seulement une fois dans chaque case, chaque ligne et chaque colonne.

VOTRE SUDOKU ÉLECTRONIQUE

Insérer 3 piles de type AAA (LR03) dans le compartiment situé en dessous de l'appareil en respectant les polarités respectives.

Si l'appareil ne répond pas, insérer un objet pointu dans le trou marqué RESET situé en dessous de l'appareil.

Tout en haut de l'écran LCD (Liquid Crystal Display) il existe une grille supplémentaire qu'on appelle "notepad line".

FONCTIONNALITÉ DES TOUCHES

- Allume ou éteint l'appareil

a) Quand l'appareil est éteint, la partie jouée est sauvegardée en mémoire.
b) Après 8 minutes d'inactivité l'appareil s'éteint automatiquement.

NEW: Commencer une nouvelle partie:

1. Presser NEW – Ça affiche קקק .
2. Presser NEW une seconde fois pour confirmer. L'écran affiche aussi les différents niveaux de difficultés (1 = très facile, 2 = très difficile.)
3. Vous pouvez changer le niveau de difficulté en appuyant sur les touches ↑ ou ↓.
4. Presser ENTER pour confirmer le niveau et commencer une nouvelle partie. Toutefois au niveau supérieure, parfois vous aurez à attendre quelques secondes et vous remarquerez q'un chiffre s'affiche à l'écran et tout en haut une case bouge de gauche à droite.

Touche de navigation. Permet déplacer le curseur dans la grille. Le curseur se distingue par un chiffre qui flashe ou par un symbole ⌶ dans la cellule vide. Le curseur est ainsi représenté par ⌶ sur les 2 bords opposes.

Si la touche est maintenue, il se répètera.

Si le curseur est dans une cellule avec un chiffre "donné" (celui qui est là dés que vous commençez une grille), ce chiffre apparaît encadré dans la ligne du haut. Exemple 9 .

1 2 3 4 5 6 7 8 9 – Pour insérer un chiffre dans une cellule.
Si un chiffre n'est pas "donné" ou "verrouillé", il peut toujours être modifiable.

Pour créer une partie (par exemple provenant des journaux ou des livres):
1. Presser 2 fois NEW.
2. Utilisant ↑ ou ↓, affichage level 0.
3. Appuyer sur ENTER. Ça affiche □□□ dans la ligne du haut. L'appareil est donc prête à reçevoir les chiffres "donné".
4. Utiliser ⊙ et les touches numérotées pour insérer les chiffres "donné" dans leurs cellules.
5. Quand tous les chiffres "donné"sont insérés, presser ENTER. Ça affiche קקק en alternant avec □□□ .
6. Pour confirmer presser ENTER et commencer à résoudre la partie.

NOTE: Vous pouvez toujours corriger si vous avez réalisé que vous avez commis une erreur en créant la partie:

- Pour enlever l'erreur, déplacer le curseur à la cellule appropriée, maintenir ENTER pendant 2 secondes et puis presser CLEAR.

- Pour insérer un chiffre "donné"dans une cellule vide, déplacer le curseur à la cellule appropriée, presser le chiffre choisi et maintenir pendant 2 secondes ENTER.

CLEAR: Effaçe le chiffre dans la cellule.

Si CLEAR est maintenue la partie en cours est recommençée:

1. Maintenir CLEAR pendant 2 secondes, ça affichera קקק.
2. Presser CLEAR encore une fois pour confirmer (autre que CLEAR l'annulera). La position du début de la partie réapparaisse.

ENTER : "Verrouiller" ou "déverrouiller" le chiffre dans la cellule. Un chiffre verrouillé est affiché dans la ligne du haut, encadré et clignotant. Quand le chiffre est verrouillé il ne peut pas être effaçer ou modifier.

Si ENTER est maintenue pendant 2 secondes, le chiffre placé dans la cellule aura le statut de chiffre "donné" et si vous maintenez pendant 2 secondes encore une fois le chiffre perdra son statut de chiffre "donné".

<< - Effaçe le dernier chiffre inséré. Si vous maintenez le bouton, l'appareil reprend toute une série de chiffres (maximum 51 chiffres).

>> - Quand vous vous avez utilisé la touche << une pression sur >> remet le dernier chiffre enlevé. Maintenir >> l'appareil remet toute une série de chiffres.

LEGAL: Affiche tous les chiffres que vous pouvez légalement insérer dans la cellule. (ou simplement modifier le chiffre existant)
Ces numéros apparaîssent dans la ligne du haut du LCD. Ce caractéristique reste active tant que vous n'appuyez pas LEGAL une seconde fois (ou utilisez "notepad" caractéristique, commencez une nouvelle partie ou éteindre l'appareil).

NOTEPAD: Permet de faire une note de chiffres "candidats" (chiffres que vous pensez être correctes) pour un ou plusieurs cellules:
1. Presser NOTEPAD.
2. A moins que la cellule contienne un chiffre "donné" ou "verrouillé", les chiffres 1-9 apparaîssent dans la ligne du haut.
3. Pour marquer un chiffre en tant que "candidat" pour la cellule, vous encadrez le chiffre en appuyant son bouton numéroté. En appuyant le même bouton vous enlevez l'encadrement.
4. Vous pourrez toujours déplacer le curseur dans d'autres cellules afin de vérifier les chiffres "candidats" et les modifier si vous le souhaitez.
5. Quand vous êtes prêt, appuyez sur NOTEPAD une seconde fois et résolvez la partie.

INFO- Affiche les informations suivantes:

- *LCD contraste:*
- Niveau de difficulté:
- *Nombre de conseils utilisés:*
- *Durée de la partie*:
- *Score de la dernière partie résolue*:

Le nombre de carré dans la ligne du haut indique l'actuel LCD contraste. Vous pouvez le régler avec les touches ← ou →.

La durée de la partie est donnée en heures, minutes et secondes.

Vous obtenez un maximum score de 100 en résolvant la partie en 10 minutes sans aucun conseils. 1 point est enlevé pour chaque minute supplémentaire (plus de 50 minutes). 2 points sont enlevés pour chaque conseil (voir "HINT" paragraphe). Si vous avez résolu la partie sans aucun conseils, vous êtes récompensé par un son spécial et un affichage défilant.

Après avoir appuyer sur INFO, une pression sur n'importe quelle touche autre que ←, → ou INFO effaçera tous l'information à l'écran afin que vous puissiez continuer la partie.

En appuyant une seconde fois INFO, il affichera les chiffres "donné" et les chiffres "verrouillés" (clignotants), appuyez sur n'importe quelle touche pour continuer.

SOUND – Active ou désactive le son.

HINT/SOLVE – Demande à la machine de suggérer (ou conseiller) où insérer le prochain chiffre et aussi d'expliquer la logique du conseil donné. L'étape habituelle est la suivante:

1. Presser HINT, ça affiche H dans 1 cellule.
2. Presser HINT une seconde fois si vous voulez voir la logique de la machine (comment il déduit le chiffre correct pour la cellule H).
3. Une autre pression sur HINT pourrait afficher le prochain niveau de logique....
4. Si vous maintenez HINT jusque l'explication soit complète, le H réapparaîtra (possibilité avec des 0s).
5. Une pression finale sur HINT insérera le chiffre correct dans la cellule H.

A propos du score (voir INFO), les étapes 1 à 5 ci-dessus comptent pour 1 suggestion (conseil).

Vous pouvez toujours "casser" l'ordre des étapes en appuyant sue n'importe quelle touche autre que HINT**.**

Une suggestion (conseil) ne peut pas être donné (parce que vous avez déjà mis un mauvais numéro), le symbole "ק"clignotera dans toutes les cellules libres.

Si la touche HINT est maintenue pendant 2 secondes la machine résout la partie complète étape par étape. Une pression sur n'importe quelle touche accélèrera la solution.

EXAMPLES D'AFFICHAGE DE CONSEILS

Ces exemples montrent comment l'appareil raisonne dans sa logique de déduction de chiffres (caractères imprimés en gras clignotant dans la grille. L'exemple 3, les lettres hors de la grille vous permet d'identifier les cellules (grilles de référence).

Il y aura plusieurs manières logiques de déduire quel chiffre devrait être dans quelle cellule. Si vous voyez une logique différente que celle démontrée par l'appareil, surtout ne nous inquiétez pas… à moins que vous ayez une conclusion complètement différente, dans ce cas vous aurez fait un erreur dans votre raisonnement.

En essayant de résoudre une partie très difficile, parfois vous pourrez ne pas comprendre les explications de la machine. Dans tel cas, regardez avec attention toutes les étapes d'explication que la machine vous mène à travers son raisonnement, étudiez aussi les chiffres et 0s qui clignotent. En devenant plus fort au jeu de Sudoku vous comprendriez plus aisément ces explications de haut niveau.

A un niveau élevé de jeu, vous aurez peut-partie de raisonnement pour trouver un chiffre peut aussi bien aider à trouver un chiffre dans une cellule différente.

Si vous avez suivi avec attention les étapes promulguées pour un "HINT", cela peut vous aider à comprendre aussi le prochain "HINT".

Exemple 1 (Élémentaire)

	2			1				4
					9	6		
	9		1					
9	1					2	4	
			4		5		1	9
3	4		2	9				
				7				1
5					8	7	9	2
8	H	1	9		2	4	3	6

Le **H** clignote en même temps que les chiffres situés dans la ligne du bas et le bloc de gauche (1-6 et 8-9), montrant que aucun de ce chiffres ne peut être placés dans le cellule **H**, le seul chiffre possible pour cette cellule est le **7**.

Exemple 2 (simple)

9		2		3				4
		7			2			5
			8	7				
						9	6	1
	6							4
8	5	9				2		
0	0	0	3	1	H	0	0	0
	4					7	1	
1		6	2			3	4	

Les cellules indiquées par **0**s ne peuvent pas contenir des chiffres clignotants (dans ce cas le chiffre 4) donc la cellule **H** est la seule case ou le chiffre **4** peut être inséré.

Exemple 3 (niveau avancé) après 2 pressions sur la touche HINT.

1			2	0		6	7		i
7		3		6		2	5		h
4	6	2	5	8	7	1	9	3	g
		4	6	0			1		f
		6		5				9	e
		8		7		3		6	d
8			2	5		6			c
6			4				3	2	b
			9	2	6		8		a
A	B	C	D	E	F	G	H	I	

Le chiffre 2 doit être dans la colonne Ea ou Ec et pas ailleurs (par exemple Ef ou Ei).

Les deux prochaines figures seront ainsi après une autre pression sur la touche HINT (l'appareil montre en les alternant). A part le chiffre 2, les trois autres chiffres manquants dans la colonne E sont : 1, 3 et 9.

1			2	3		6	7		i
7		3		6		2	5		h
4	6	2	5	8	7	1	9	3	g
		4	6	3			1		f
		6		5				9	e
		8		7		3		6	d
8				0	5		6		c
6				4			3	2	b
			9	0	6		8		a
A	B	C	D	E	F	G	H	I	

1			2	9		6	7		i
7		3		6		2	5		h
4	6	2	5	8	7	1	9	3	g
		4	6	9			1		f
		6		5				9	e
		8		7		3		6	d
8				0	5		6		c
6				4			3	2	b
			9	0	6		8		a
A	B	C	D	E	F	G	H	I	

Ces figures alternantes montrent que les seuls chiffres possibles pour Ef et Ei sont 3 et 9 (nous savons déjà qu'il ne peut y avoir un 2 dans aucune de ces cellules et il existe déjà un 1 dans la ligne i et un autre dans la ligne f) donc le chiffre 3 doit être dans l'une de ces cellules. Une pression sur la touche HINT nous donnera la figure suivante:

1			2			6	7		i
7		3		6		2	5		h
4	6	2	5	8	7	1	9	3	g
		4	6				1		f
		6		5				9	e
		8		7		3		6	d
8			H	0	5		6		c
6			0	4	0		3	2	b
			9	0	6		8		a
A	B	C	D	E	F	G	H	I	

Le H clignotant avec le 0s vous montre qu'un chiffre particulier a été éliminé comme chiffre "candidat" (pour toutes les cellules 0) et doit être dans la cellule H. A A quel chiffre pensez-vous?

Nous savons qu'il devrait y avoir 3 à Ef ou Ei donc 3 ne sera pas à Ea ou Ec, ni 3 à Db ou Fb sinon il rentrera en conflit avec le 3 à Hb. La cellule H est le seul bloc possible pour le chiffre 3.

RÉCAPITULATIF DES FONCTIONS DES TOUCHES

Allume ou éteint l'appareil.

Pour insérer un chiffre dans une cellule.

Effaçe le chiffre dans la cellule.

◀◀ Effaçe le dernier chiffre inséré.

▶▶ Remet le dernier chiffre enlevé.

Affiche tous les chiffres que vous pouvez légalement insérer dans la cellule. Ces numéros apparaîssent dans la ligne du haut du LCD.

Suggère où insérer le prochain chiffre ou résolve la partie complète si la touche est maintenue plus de 2 secondes.

Affiche le contraste du LCD, niveau de difficulté, nombre de conseils utilisés, durée et score.

Commencer une nouvelle partie.

Active ou désactive le son.

Verrouiller ou déverrouiller un chiffre dans une cellule.

Permet de faire une note de chiffres "candidats"pour un ou plusieurs cellules.

Touche de navigation.

SPÉCIFICATIONS DU PRODUIT

- PRODUIT: JEU D'ORDINATEUR "SUDOKU
- TYPE DE MICRO-PROCESSEUR: CONTROLEUR 8-BIT MONOPUCE
- TAILLE ROM: 80K OCTETS
- TAILLE RAM: 496 OCTET
- FRÉQUENCE OSCILLATEUR: 3 MHz
- PILES: 3 X "AAA"(LR03)
- BOUTON DE RAZ: Réinitialise l'ordinateur et efface sa mémoire. Le bouton de remise à zéro est accessible par le socle de l'appareil.

IMPORTANT: INFORMATIONS CONCERNANT LES PILES

Pour insérer les piles, dévissez la vis du compartiment à piles situé sous le boîtier, puis retirez le couvercle. Insérez dans le compartiment 3 piles AAA ou LR03, de préférence alcalines pour une performance optimale. Remettez le couvercle et resserrez la vis. Les piles doivent être remplacées par un adulte.

AVERTISSEMENT : TOUJOURS INSTALLER LES PILES CORRECTEMENT

- Les piles non rechargeables ne doivent pas être rechargées;
- Des piles rechargeables doivent être ôtées du jouet avant d'être rechargées;
- Des piles rechargeables ne doivent être rechargées que sous la supervision d'un adulte;
- Des piles de différent type ou des piles neuves et des piles usagées ne doivent pas être mélangées;
- Il est recommandé d'utiliser seulement des piles de même type ou équivalentes;
- Les piles doivent être insérées avec la polarité correcte;
- Des piles usées doivent être ôtées du jouet;
- Les bornes d'alimentation électriques ne doivent pas être court-circuitées;
- Ne pas mélanger les piles neuves et les anciennes;
- Ne pas mélanger les piles alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).

REMARQUE: Ce produit n'est pas conçu pour être immunisé contre les effets des pointes de tension, des rayons électromagnétiques intenses ou d'autres perturbations électriques car le dysfonctionnement qui en résulte n'est pas critique. Le bouton de remise à zéro est conçu pour permettre la réinitialisation de l'unité à un fonctionnement normal et le début d'une nouvelle partie en cas de dysfonctionnement.

Les caractéristiques du produit peuvent être modifiés sans préavis.

© Copyright 2007 – La conception de ce produit ainsi que son logiciel sont la propriété intellectuelle de YEAR VANTAGE HOLDINGS LIMITED, HONG KONG.

CARTE DE GARANTIE

Vous avez fait l'acquisition d'un produit de qualité, fourni par le plus expérimenté des fabricants d'appareils électroniques. Cet appareil est couvert par la garantie légale de 36 mois dans les conditions suivantes :

1) Nous prenons en charge les frais de réparation des dommages, ou de remplacement des pièces manquantes de l'appareil qui résulteraient d'une erreur de fabrication, si vous nous en avisez immédiatement après constatation dans le courant de la période de garantie.
2) La garantie ne s'applique pas aux batteries ainsi qu'aux pièces légères et fragiles, comme par exemple le verre et le plastique. L'obligation de garantie ne pourra pas être invoquée en cas d'écarts insignifiants avec la description du produit, qui seraient sans valeur, ou sans influence sur l'utilisation du produit, ou qui résulteraient de dommages de nature chimique ou électrochimique ou dus aux effets de l'eau, ainsi qu'en général à toutes conditions environnementales anormales.
3) Le service de garantie se fait de telle manière que les pièces défectueuses seront (à notre choix) soit réparées gratuitement, soit remplacées par des pièces neuves. Les produits faisant l'objet d'une réclamation devront être retournés au lieu d'achat ou renvoyés à notre centre de service, aux frais de l'expéditeur. Les parties remplacées redeviennent propriété de MILLENNIUM.
4) En cas de réclamation, il est impératif que la preuve d'achat comportant la date d'achat ou de livraison soit présentée et/ou transmise avec le produit.
5) Le droit à la garantie s'éteint lorsque des réparations ou des interventions sont entreprises par des personnes non-autorisées.
6) Les prestations dans le cadre de la garantie ont pour effet soit de prolonger la période de garantie, soit de déclencher une nouvelle période de garantie. La période de garantie d'une pièce remplacée s'achève avec celle de l'appareil complet.
7) Les autres droits, notamment sur le remplacement de dommages survenus à l'appareil du fait d'événements extérieurs, sont exclus - sauf ceux prévus par les dispositions légales.
8) Au delà de la période de garantie, vous avez encore la possibilité de nous adresser un appareil défectueux; les vérifications et les réparations après l'échéance de la période de garantie vous seront facturées.

FR	Hotline MILLENNIUM: 0800 – 90 35 41
BE	Hotline MILLENNIUM: 0800 – 71 919

SUDOKU EXPERT

Gebruiksaanwijzing

NEDERLANDS

Inhoud

DOEL VAN HET SPEL 2
JOUW ELEKTRONISCHE SUDOKU 2
DE CONTROLE KNOPPEN EN HOE MEN DEZE GEBRUIKT 2
VOORBEELDEN VAN " HINT" AANGEVEN 6
SAMENVATTING VAN KNOP FUNCTIES 8
PRODUCT SPECIFICATIE 9
BELANGRIJK: BATTERIJ INFORMATIE 10
GARANTIEKAART 11

DOEL VAN HET SPEL

Vul alle lege vierkantjes met nummers zodanig dat de nummers 1-9 eenmaal in iedere rij, eenmaal in iedere kolom en eenmaal in ieder blok voorkomen.

JOUW ELEKTRONISCHE SUDOKU

Drie AAA (LR03) batterijen moeten geinstalleerd worden in het compartiment aan de onderkant van de machine. Zorg ervoor dat de positieve punten juist geplaatst zijn.

Wanneer de display blank blijft nadat men de batterijen geplaatst heeft moet men een pin of gelijkwaardig voorwerp in het RESET gat drukken in het paneel aan de onderzijde..

Het LCD (Liquid Crystal Display) geeft een Su Doku vierkantennet aan met een extra lijn aan de bovenkant, welke we de “notepad lijn” zullen noemen.

DE CONTROLE KNOPPEN EN HOE MEN DEZE GEBRUIKT

⏻ - AAN / UIT Schakeld de machine aan/uit

a) Wanneer de machine “uit” is,zal de huidige puzzel in het geheugen bewaart blijven.
b) Wanneer ongebruikt voor 8½ minuten, zal de machine automatisch uitschakelen.

NEW: Begin een nieuwe puzzel:

1. Druk op NEW. – Dit zal קקק aangeven.
2. Druk nogmaals op NEW om vast te leggen (ieder ander zal cancelen). – Dit zal de huidige level van moeilijkheid aangeven. (1 = gemakkelijkste, 12 = moeilijkste.)
3. Men mag de level veranderen door op de ↑ of ↓ knop te drukken of ingedrukt te houden.
4. Druk op ENTER om de level en de start van de puzzel vast te leggen. – In een hoge level, moet men een paar seconden wachten. Terwijl men wacht kan men zien dat er een nummer in de LCD display zichtbaar is, en een vierkantje in de bovenste lijn wat van links naar rechts beweegt.

Gebruikt voor het bewegen van de "cursor" naar het vierkantje waar men een nummer wil plaatsten. De locatie van de cursor is aangegeven door een knipperent nummer, of door een knipperent _ symbool in een leeg vierkantje. We zullen deze locatie het "cursor vierkantje" noemen.

De cursor "wikkeld" van èèn rand van het vierkantennet naar de tegenovergestelde rand. De cursor knop "autoherhaalt" wanneer men deze ingedrukt houdt.

Wanneer de cursor in een vierkantje is met een "gegeven" nummer (een nummer wat daar was bij de start van de puzzel), dan dat nummer zal zichtbaar worden in de bovenste lijn met een "vierkantje" er omheen. Bij voorbeeld 9 .

1 2 3 4 5 6 7 8 9 – Gebruikt voor het plaatsen van een nummer in het cursor vierkantje.
Wanneer een nummer is niet "gegeven" of "gesloten" (zie hieronder, onder "ENTER"), kan het overschreven worden.

Om **een puzzel op te zetten** (bijvoorbeeld van een krant of puzzelboek):
1. Druk tweemaal op NEW.
2. Gebruik ↑ of ↓, geef level 0 aan.
3. Druk op **ENTER**. Dit zal □□□ aangeven in de bovenste lijn. De machine is nu klaar voor jou om de "gegeven" nummers te plaatsten.
4. Gebruik de ⊜ en de nummer knoppen, om de "gegeven" nummers in de vierkantjes te plaatsten.
5. Wanneer men alle nummers geplaatst heeft heeft, druk op ENTER. Dit zal ĶĶĶ aangeven afwisselend met □□□ .
6. Om vast te leggen, druk nogmaals op ENTER. Begin nu de puzzel op te lossen.

OPMERKING: Wanneer men achteraf denkt dat men een fout gemaakt heeft in het opzetten van de puzzel, kan men dit in orde maken:

- Om een "gegeven" nummer te verwijderen plaats de cursor over het vierkantje, houd de ENTER knop ingedrukt voor 2 seconden, druk dan op CLEAR.

- Om een nieuw "gegeven" nummer in een leeg vierkantje te plaatsten: breng de cursor over het vierkantje, druk op de gewenste nummer knop en houd ENTER voor 2 second ingedrukt.

CLEAR: Wist het nummer in het cursor vierkantje.

Wanneer men CLEAR ingedrukt houdt, zal dit de huidige puzzel opnieuw starten:

1. Houd **CLEAR** ingedrukt voor 2 seconden. – Dit zal ??? aangeven.
2. Druk nogmaals op CLEAR om vast te leggen (Ieder ander zal cancelen). De start positie van de puzzel zal zichtbaar worden.

ENTER: "Legt vast of ontsluit" het nummer in het cursor vierkantje. Een vastgelegt nummer is aangegeven in de bovenste lijn met een *knipperent* "vierkantje" er omheen. Terwijl het vastgelegt is, kan een nummer niet uirgewist of overschreven worden.

Wanneer men de ENTER knop ingedrukt houdt voor 2 seconden, zal het nummer wat men in het cursor vierkantje gepaatst heeft krijgt de status van "gegeven" nummer. Wanneer men ENTER nogmaals ingedrukt houdt voor 2 seconden, het nummer zal niet langer deze status hebben.

<< - Wist het laatst geplaatste nummer uit**.** Wanneer men deze knop herhaaldelijk indrukt of ingedrukt houd, zal de machine de hele serie van nummers terugnemen (tot maximaal 51 nummers).

>> - Wanneer men zojuist de << knop gebruikt heeft, een druk op de >> **vervangt** het laatste nummer dat men terugnam. **Herhaaldelijk** indrukken van >> of ingedrukt houden, vervangt een hele serie van nummers.

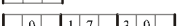
LEGAL: geeft alle nummers aan welke men legaal kan plaatsten in het cursor vierkantje (of welke men legaal kan overschrijven met een nummer wat al aanwezig is). Deze nummer worden zichtbaar in de bovenste lijn van de LCD. Deze functie blijft aktief totdat men het uitschakeld door nogmaals op **LEGAL** te drukken (of totdat men de "notepad" functie gebruikt, een nieuwe puzzel start of de machine uitschakeld).

NOTEPAD: Geeft de mogelijkheid om aantekeningen te maken van "kandidaat nummers" (nummers welke men denkt die juist zijn) voor èèn of meer vierkantjes:

1. Druk op **NOTEPAD**.
2. Tenzij het cursor vierkantje een "gegeven" of "gesloten" nummer bevat zullen de nummers 1-9 zichtbaar zijn in de bovenste lijn.

3. Om een nummer te markeren als een “kandidaat” voor het cursor vierkantje, moet men eerst een “vierkantje” plaatsen rond het nummer door deze nummer knop in te drukken. Indrukken van dezelfde nummer knop zal het vierkantje verwijderen.
4. men mag de cursor naar een ander vierkantje brengen, zodat men de “kandidaten” kan zien en verander deze wanneer men wenst.
5. Wanneer men klaar is, druk nogmaals op **NOTEPAD** en ga verder met het oplossen van de puzzel.

INFO: Geeft de volgende informatie aan:

- *LCD contrast:*
- *Level van moeilijkheid*:
- *Nummer van gebruikte “hints”:*
- *Gebruikte tijd zover*: 
- *Score voor laatste opgeloste puzzel*:

Het aantal “vierkantjes” in de bovenste lijn geeft de huidige LCD contrast zetting aan. Men kan dit veranderen met de ← of → knop.

De gebruikte tijd is aangegeven in uren, minuten en seconden.

Men zal een maximale score van 100 krijgen wanneer men een puzzel in 10 minuten oplost zonder hinten. Eèn punt word afgetrokken voor iedere extra minuut (tot maximaal 50 extra minuten). Twee punten worden afgetrokken voor iedere hint (zie “HINT” hieronder).

Wanneer men een puzzel oplost zonder hinten, zal men beloont worden met een speciaal geluidssignaal en “afrollende” display

Nadat men op **INFO** gedrukt heeft, zal een druk op elke andere knop dan ←, → of **INFO** alle informatie uitwissen van de display zodat men verder kan gaan met de puzzel.

Een tweede opeenvolgende druk op **INFO** zullen de “gegeven” nummers (statica) aangeven en de “gesloten” nummers (“knipperent” aan en uit). Druk nu op een willekeurige knop om verder te gaan.

SOUND: Schakeld de geluidssignalen aan en uit.

HINT: Vraagt de machine voor een suggestie waar men het volgende nummer moet plaatsen, en om dan de hint uit te leggen. De gebruikelijke volgorde is:

1. Druk op **HINT**. – Dit zal een H aangeven in èèn vierkantje.
2. Druk nogmaals op **HINT** wanneer men de logica van de machine wil zien (hoe de machine tot het juiste nummer komt voor het H vierkantje).
3. Een volgende druk op **HINT** zal de volgende fase van de logica aangeven....
4. Wanneer men blijft drukken op **HINT** totdat de gehele uitleg compleet is, zal de H weer zichtbaar worden (mogelijk samen met wat 0s).
5. Een laatste druk op **HINT** zal het juiste nummer in het H vierkantje plaatsten.

Voor het doel van scoren (zie "INFO"), stappen (1) tot (5) in de volgorde hierboven telt als èèn hint.

Men kan de volgorde ieder moment onderbreken door op **HINT** te drukken**.**

Wanneer geen hint gegeven kan worden (omdat men al een verkeerd nummer geplaatst heeft), zal het "ק" symbool "knipperen" in alle vrije vierkantjes.

Wanneer men de **HINT** knop voor 2 seconden ingedrukt houd, zal de machine stap voor stap de gehele puzzel oplossen. Een druk op gelijk welke knop zal het oplossingsproces versnellen.

VOORBEELDEN VAN " HINT" AANGEVEN

Deze voorbeelden geven aan hoe de machine logisch demonstreerd hoe een nummer word afgeleid. (karakters **dik gedrukt** zullen "knipperen" in de display. In de diagram in voorbeelden 3 de letters aan de rand van het vierkantennet geven een "vierkantennet referentie" aan om vierkantjes te indentificeren.)

Soms zijn er verschillende manieren om tot dezelfde logische conclusie te komen over welk nummer in welk vierkantje past. Wanneer men zelf een andere logische oplossing vind, maak je geen zorgen behalve als er een verschillende conclusie is (in dat geval heeft men een fout gemaakt in de logica).

Wanneer men èèn van de moeilijke puzzels oplost kan het zijn dat men de uitleg van de machine niet begrijpt. In dat geval kan men zulke gevallen voor iedere fase bekijken terwijl de machine probeert jou door het gehele logische

proces leiden, en kan men de nummers de 0s welke knipperen studeren. Wanneer men deskundiger wordt met Su Doku zal het gemakkelijker worden om deze moeilijke uitleg te begrijpen.

Voor een puzzel op een gevorderde level, mag men de “hint” functie verschillende malen gebruiken. In dat geval, vergeet dan niet dat het logische proces voor het afleiden van een nummer kan ook helpen met het afleiden van een nummer van een verschillend vierkantje.

Wanneer men goed het proces voor èèn hint gevolgt heeft, kan dit helpen met het begrijpen van de volgende hint.

Voorbeeld 1 (eenvoudig)

	2			1				4
					9	6		
	9		1					
9	1					2	4	
			4		5		1	9
3	4		2	9				
				7				1
5					8	7	9	2
8	H	1	9		2	4	3	6

De **H** knippert samen met de nummers in de onderste rij en het linker onderste blok (1-6 en 8-9), geven aan dat geen van deze nummers geplaatst kan worden in het **H** vierkantje. Nu weet men dat het enigste legale nummer voor dit vierkantje een **7** is.

Voorbeeld 2 (simpel)

9		2		3				4
		7			2			5
			8	7				
						9	6	1
	6							4
8	5	9				2		
0	0	0	3	1	H	0	0	0
	4					7	1	
1		6	2			3	4	

De vierkantjes aangegeven door de **0**s kunnen geen “knipperent” nummer bevatten (in dit geval 4). Daarom is het **H** vierkantje de enigste plaats waar een **4** geplaatst kan worden.

Voorbeeld 3 (gevorderd) na twee keer op de **HINT** knop drukken.

1			2	0		6	7		i
7		3		6		2	5		h
4	6	2	5	8	7	1	9	3	g
		4	6	0			1		f
		6		5				9	e
		8		7		3		6	d
8				2	5		6		c
6				4			3	2	b
			9	2	6		8		a
A	B	C	D	E	F	G	H	I	

Er moet een 2 zijn in Ea of Ec, zo er kan geen 2 zijn verderop in dezelfde kolom (in Ef of Ei).

De volgende twee displays volgen nadat men nogmaals op de **HINT** knop drukt (de machine geeft deze afwisselend aan). Behalve voor de 2, de andere drie nummers die we missen in de E-kolom zijn: 1, 3 en 9.

1			2	3		6	7		i
7		3		6		2	5		h
4	6	2	5	8	7	1	9	3	g
		4	6	3			1		f
		6		5				9	e
		8		7		3		6	d
8				0	5		6		c
6				4			3	2	b
			9	0	6		8		a
A	B	C	D	E	F	G	H	I	

1			2	9		6	7		i
7		3		6		2	5		h
4	6	2	5	8	7	1	9	3	g
		4	6	9			1		f
		6		5				9	e
		8		7		3		6	d
8				0	5		6		c
6				4			3	2	b
			9	0	6		8		a
A	B	C	D	E	F	G	H	I	

Deze afwisselende displays geven de mogelijke nummers aan voor Ef en Ei welke 3 en 9 zijn. (We weten dat er geen 2 in elk van deze vierkantjes geplaatst kan worden, en dat er al een 1 in rij 1 is en nog een 1 in rij f is.)

Daarom moet er een 3 zijn in èèn van deze vierkantjes. De volgende druk op HINT geeft de volgende display aan.

1			2			6	7		i
7		3		6		2	5		h
4	6	2	5	8	7	1	9	3	g
		4	6				1		f
		6		5				9	e
		8		7		3		6	d
8			H	0	5		6		c
6			0	4	0		3	2	b
			9	0	6		8		a
A	B	C	D	E	F	G	H	I	

De **H** knipperent met de **0**s wat aangeeft dat èèn bepaald nummer is geelimineerd als een “kandidaat” voor alle **0** vierkantjes en moet daarom in het **H** vierkantje geplaatst worden. Welk nummer denk je dat het is?

We weten dat er een 3 moet zijn in Ef of Ei, zo er kan geen 3 zijn in Ea of Ec. Er kan ook geen 3 zijn in Db of Fb, daar het zal botsen met de 3 in Hb. Hierdoor is het **H** vierkantje de enigste mogelijkheid voor een **3** in dit blok.

SAMENVATTING VAN KNOP FUNCTIES

Schakeld de machine aan of uit.

Een druk op een nummer knop plaatst dat nummer in het vierkantje.

Wist het nummer in het cursor vierkantje.

◀◀ Wist het laatst geplaatste nummer.

▶▶ Wist het laatst geplaatste nummer.

Geeft alle nummers aan welke legaal in dat vierkantje geplaatst kunnen worden. Deze nummers zijn zichtbaar in de bovenste lijn van de LCD.

Geeft aan waar het volgende nummer geplaatst moet worden of lost de gehele puzzel op wanneer de knop voor 2 seconden ingedrukt gehouden word.

Geeft LCD contrast aan, Level van moeilijkheid, Aantal gebruikte hinten, Tijd en Score.

Begin een nieuwe puzzel.

Schakeld het geluid aan of uit.

Legt vast of ontsluit een nummer in het vierkantje.

Geeft de mogelijkheid om een aantekening te maken van de "kandidaat nummers" voor èèn of meer vierkantjes.

Navigeer knop.

PRODUCT SPECIFICATIE

- PRODUCT: SUDOKU COMPUTER SPEL
- MICRO- PROCESSOR TYPE: 8-BIT ENKELE CHIP CONTROLLER
- ROM MAAT: 80K BYTE
- RAM MAAT: 496 BYTE
- OSCILLATOR FREQUENTIE: 3MHZ
- BATTERIJEN: 3 X "AAA"(LR03)
- RESET KNOP: Resets computer en zal het geheugen schoonvegen. Reset knop bereikbaar via de onderzijde.

BELANGRIJK: BATTERIJ INFORMATIE

Om de batterijen te plaatsen, moet men eerst de schroef van de batterijruimte aan de basis van dit product losdraaien, en de deksel verwijderen. Plaats 3 x AAA of LR03 alkaline batterijen voor beste resultaten. Plaats de deksel terug en draai de schroef vast. Batterijen moeten vervangen worden door een volwassene.

WAARSCHUWING: PLAATS ALTIJD DE BATTERIJEN OP DE JUISTE MANIER

- Niet-herlaadbare batterijen mogen niet herladen worden;
- Herlaadbare batterijen dienen uit speelgoed verwijderd te worden alvorens opgeladen te worden;
- Herlaadbare batterijen mogen enkel opgeladen worden onder toezicht van een volwassene;
- Gebruik geen batterijen van verschillende types of oude en nieuwe batterijen samen;
- Enkel batterijen van hetzelfde of gelijkaardige type als aanbevolen mogen worden gebruikt;
- Batterijen dienen volgens juiste polariteit geplaatst te worden;
- Verwijder opgebruikte batterijen uit speelgoed;
- Spanningspunten mogen niet kortgesloten worden;
- Gebruik niet oude en nieuwe batterijen samen;
- Meng nooit alkaline, standaard (carbon-zink), of oplaadbare (nikkel-cadmium) batterijen.

OPMERKING: Dit product is niet ontworpen om immuun te zijn tegen de effecten van elektrostatische ontlading, sterke elektromagnetisch of andere elektrische storingen daar een defect onder deze omstandigheden niet kritisch is. De Reset Knop is inbegrepen in het ontwerp zodat het mogelijk is voor Reset van de unit tijdens normaal gebruik en een nieuw spel kan gestart worden in geval van defect.

Product specificatie kan veranderen zonder kennisgeving.

© Copyright 2007 - Het ontwerp en software gebruikt voor dit product zijn het intellectuele eigendom van YEAR VANTAGE HOLDINGS LIMITED HONG KONG

GARANTIEKAART

U heeft een kwaliteitsproduct van één van de meest ervaren fabrikanten van elektronische apparaten aangeschaft. Hiervoor gelden de wettelijke garantievoorwaarden van 36 maanden, volgens de onderstaande garantievoorwaarden:

1. Wij vergoeden onvoorwaardelijk alle schade of gebreken aan het apparaat, die aantoonbaar te wijten zijn aan productiefouten. Deze gebreken dienen ten spoedigste, in ieder geval binnen de garantie periode, gemeld te worden.
2. De garantie geldt niet voor batterijen en lichte kunststofdelen, zoals glas of kunststof. De garantie geldt ook niet in geval van geringe afwijkingen van productbeschrijvingen of schadelijke invloeden van chemische, elektrochemische aard of inwerking van vloeistoffen, b.v. water. Ook onzorgvuldig gebruik valt niet onder de garantievoorwaarden.
3. In geval van garantie worden defecte onderdelen hersteld of, indien noodzakelijk, vervangen. Het opsturen van het apparaat kan door de HELP-DESK-LIJN noodzakelijk worden geacht. Verstuurt U het apparaat wel in een deugdelijke verpakking. Vervangen apparaten en/of onderdelen blijven in het bezit van het servicebedrijf.
4. Bij reclamatie moet ten allen tijde de GELDIGE KASSABON meegezonden worden!!
5. De garantie vervalt, als daarvoor niet bevoegde personen/derden, reparaties uitgevoerd hebben of getracht hebben uit te voeren. Dit ter beoordeling van het servicebedrijf.
6. Door het repareren of vervangen van het defecte apparaat wordt de garantieperiode NIET verlengd!
7. Verdere aanspraken, vooral waar het betreft schade ontstaan buiten het apparaat – wettelijke regelingen uitgezonderd – zijn uitgesloten.
8. Na afloop van de garantieperiode heeft U alsnog de mogelijkheid een defect apparaat aan het bovenvermelde adres te zenden; hieraan zijn dan echter wel kosten verbonden.
9. Mocht U nog eventuele vragen met betrekking tot het aangeschafte apparaat hebben, dan kunt U zich van maandag t/m vrijdag tot bovenvermeld servicebedrijf wenden.

NL	help-desk-lijn: 0800 – 0224 538
BE	help-desk-lijn: 0800 – 71 919

SUDOKU EXPERT

MANUALE DI ISTRUZIONI

ITALIANO

Indice

SCOPO DEL GIOCO 2
SUDOKU ELETTRONICO 2
TASTI DI COMANDO E LORO UTILIZZO 2
ESEMPI DI "HINT" 6
ELENCO DEI TASTI DI FUNZIONE 8
DESCRIZIONE DEL PRODOTTO 9
IMPORTANTE: INFORMAZIONI SULLE BATTERIE 9
CERTIFICATO DI GARANZIA 10

SCOPO DEL GIOCO

Completare tutte le caselle vuote in modo che i numeri da 1 a 9 compaiono **solo una volta in ogni riga, una volta in ogni colonna e una volta in ogni blocco**.

SUDOKU ELETTRONICO

Inserite tre batterie di tipo AAA (LR03) nello scomparto posto sul lato inferiore dell'apparecchio. Assicuratevi che le estremità positive siano rivolte nel senso corretto.

Se il display non si accende dopo aver inserito le batterie, inserite uno spillo o un oggetto simile nel foro RESET [RIAVVIO] posto nel pannello inferiore.

Sul display a cristalli liquidi (LCD) comparirà una griglia Su Doku con una linea aggiuntiva, che definiamo "linea taccuino".

TASTI DI COMANDO E LORO UTILIZZO

- Accendono o spengono l'apparecchio

a) Quando l'apparecchio è spento, resta in memoria il rompicapo in gioco.
b) Se l'apparecchio rimane inattivo per 8½ minuti si spegne automaticamente.

NEW [NUOVO]: Dà inizio a un nuovo rompicapo:

1. Premete NEW – compare 000 .
2. Premete di nuovo NEW per confermare (un altro tasto farà cancellare tutto). – Compare il livello di difficoltà in gioco. (1 = più facile, 12 = più difficile.)
3. Potete cambiare il livello premendo o tenendo premuto il tasto ↑ o ↓.
4. Premete ENTER [INVIO] per confermare il livello e cominciare il gioco. – Per un livello alto di difficoltà, è possibile che aspettiate alcuni secondi. Intanto, noterete un numero evidenziato sull'LCD e un riquadro nella linea superiore che si muove da sinistra a destra.

Serve per spostare il "cursore" nella casella in cui volete inserire un numero. La collocazione del cursore è indicata dal lampeggio del numero o del simbolo _ in una casella vuota. Chiamiamo questa collocazione "casella del cursore".

Il cursore “salta” da un'estremità della griglia all'estremità opposta. I tasti del cursore "si ripetono" se tenuti premuti.

Se il cursore è nella casella di un numero "assegnato" (uno di quelli già presenti all'inizio del gioco), compare nella linea superiore inserito in un "riquadro".
Per esempio [9] .

1 2 3 4 5 6 7 8 9 – Servono per inserire i numeri nella casella del cursore. Se un numero non è "assegnato" o "bloccato" (si veda il paragrafo “ENTER”) può essere sovrascritto.

Per **impostare un rompicapo** (tratto per esempio da un giornale o da una rivista di giochi):
1. Premete **NEW** due volte.
2. Con i tasti ↑ o ↓, evidenziate il livello 0.
3. Premete ENTER. Compare □□□ nella linea superiore. L'apparecchio è pronto per l'inserimento dei numeri “assegnati”.
4. Agendo su ◎ e sulla tastierina numerica, inserite i numeri "assegnati" nelle caselle corrispondenti.
5. Dopo aver inserito tutti i numeri "assegnati", premete ENTER. Comparirà ??? alternato a □□□ .
6. Per confermare, premete di nuovo ENTER. Ora potete cominciare a risolvere il rompicapo.

NOTA: Se in seguito scoprite di aver commesso un errore nell'impostazione del rompicapo, potete correggerlo:

- Per rimuovere un numero "assegnato": portate il cursore sulla casella, tenete premuto il tasto ENTER per 2 secondi, poi premete CLEAR [CANCELLA].

- Per inserire un nuovo numero "assegnato" in una casella vuota: portate il cursore sulla casella, premete il tasto del numero corrispondente e tenete premuto ENTER per 2 secondi.

CLEAR [CANCELLA]: Cancella il numero dalla casella del cursore.

Se tenete premuto il tasto CLEAR, ricomincerà daccapo il rompicapo in gioco:

1. Tenete premuto CLEAR per 2 secondi. Comparirà ???.

2. Premete di nuovo CLEAR per confermare (qualsiasi altro tasto cancellerà tutto). La posizione di inizio del rompicapo ricomparirà.

ENTER [INVIO]: "Blocca" o "sblocca" il numero nella casella del cursore. Un numero bloccato è riportato nella linea superiore inserito in un "riquadro" lampeggiante. Se bloccato, un numero non può essere cancellato o sovrascritto.

Tenendo premuto il tasto ENTER per 2 secondi, fissate come numero "assegnato" il numero della casella del cursore. Se di nuovo tenete premuto ENTER per 2 secondi, il numero non sarà più considerato "assegnato".

<< - Cancella gli ultimi numeri inseriti. Se premete questo tasto ripetutamente o se lo tenete premuto, l'apparecchio eliminerà l'intera serie di numeri (sino a un massimo di 51).

>> - Dopo aver appena utilizzato il tasto << con una sola pressione su >> ripristinate l'ultimo numero che avevate eliminato. Premendo ripetutamente >> o tenendolo **premuto,** ripristinate l'intera serie di numeri.

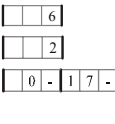
LEGAL [CONSENTITO]: Mostra tutti i numeri per cui è consentito l'inserimento nella casella del cursore (o è consentito sovrascrivere un numero già esistente). Questi numeri compaiono nella linea superiore dell'LCD. Questa opzione rimane attiva sino a quando decidete di disattivarla premendo di nuovo LEGAL (o sino a quando attivate l'opzione "taccuino", cominciate un nuovo rompicapo o spegnete l'apparecchio).

NOTEPAD [TACCUINO]: Consente di annotare i "numeri candidati" (i numeri che ritenete siano corretti) per una o più caselle:

1. Premete NOTEPAD.
2. Se la casella del cursore non contiene nessun numero "assegnato" o "bloccato", nella linea superiore appaiono i numeri da 1 a 9.
3. Per segnare un numero come "candidato" nella casella del cursore, inserite un "riquadro" intorno al numero premendo il tasto del numero corrispondente. Premendo di nuovo il tasto del numero rimuovete il riquadro.
4. Potete muovere il cursore su un'altra casella per vedere i "candidati" e cambiarli a vostra scelta.
5. Quando siete pronti, premete di nuovo NOTEPAD e continuate nella risoluzione del rompicapo.

INFO: Evidenzia le seguenti informazioni

- *Contrasto LCD:*
- *Livello di difficoltà*:
- *Numero di "hint" [suggerimenti] utilizzati:*
- *Tempo impiegato*:
- *Punteggio totalizzato nell'ultimo rompicapo risolto*:



Il numero di "riquadri" della linea superiore indica l'impostazione attuale di contrasto LCD. Potete modificarlo agendo sui tasti ← o →.

Il tempo impiegato è indicato in ore, minuti e secondi.

Potete raggiungere il punteggio massimo di 100 risolvendo un rompicapo in 10 minuti senza suggerimenti. Viene detratto un punto per ogni minuto ulteriore trascorso (sino a un massimo di 50 minuti). Vengono detratti due punti per ogni suggerimento (si veda la sezione "HINT [SUGGERIMENTI]" più sotto). Se risolvete un rompicapo senza suggerimenti, sarete premiati con un segnale acustico speciale e con lo "scorrere" del display.

Dopo aver premuto INFO, una pressione su un qualsiasi altro tasto diverso da ←, → o INFO cancella tutte le informazioni dal display in modo da permettervi di continuare il gioco.

Una seconda pressione consecutiva su INFO mostra i numeri "assegnati" (fissi) e i numeri "bloccati" (lampeggianti). Poi premete un tasto per continuare.

SOUND [SONORO]: Attiva e disattiva l'emissione di effetti sonori.

HINT [SUGGERIMENTO]: Chiede all'apparecchio di suggerire dove inserire il numero successivo e di spiegare la logica del suggerimento. La sequenza solita è:

1. Premete HINT. – Comparirà la lettera H in una casella.
2. Premete di nuovo HINT se volete vedere la logica dell'apparecchio (come deduce quale sia il numero corretto per la casella H).
3. Premendo ancora HINT potete far comparire il livello successivo della logica...

4. Se tenete premuto HINT sino al completamento della spiegazione, ricomparirà la lettera H (eventualmente accompagnata da qualche 0).
5. Con un'ultima pressione su HINT inserite il numero corretto nella casella H.

Ai fini del punteggio (si veda “INFO”), i passi da (1) a (5) della sequenza qui illustrata contano come un suggerimento.

Potete interrompere la sequenza in qualsiasi momento premendo un tasto diverso da HINT**.**

Se non è possibile dare suggerimenti (magari perché avete già inserito un numero sbagliato), i simboli “ח” lampeggeranno" nelle caselle vuote.

Se tenete premuto per 2 secondi il tasto HINT, l'apparecchio risolverà tutto il rompicapo passo per passo. Premendo un qualsiasi altro tasto si accelera il processo di soluzione.

ESEMPI DI “HINT”

Questi esempi evidenziano come l'apparecchio dimostra la sua logica nel dedurre un numero. (Le parti qui trascritte in grassetto sono quelle che sul display "lampeggiano". Nei diagrammi degli esempi 3 le lettere riportate ai bordi della griglia forniscono i "riferimenti della griglia" per individuare le caselle).

A volte ci sono diversi modi per arrivare a una stessa conclusione logica del numero da inserire in una casella specifica. Se individuate una logica diversa da quella dimostrata dall'apparecchio, non preoccupatevi se arrivate a una conclusione diversa (nel qual caso avrete commesso un errore nella logica).

Nella risoluzione di un rompicapo tra i più difficili, è probabile che non riusciate a comprendere la spiegazione dell'apparecchio. In tal caso osservate attentamente ogni stadio della spiegazione man mano che l'apparecchio vi guida attraverso il processo logico e studiate i numeri e gli 0 che lampeggiano. Acquisendo sempre maggiore pratica nel gioco del Su Doku, troverete sempre più facile comprendere le spiegazioni dei livelli avanzati.

Per un rompicapo di livello difficile, più volte avrete bisogno di utilizzare l'opzione "hint". In questo caso, ricordatevi quali parti del processo logico per dedurre un numero possono essere di aiuto per un'altra casella. Quindi, seguire

attentamente il procedimento svolto per un suggerimento, può esservi di aiuto a capire il suggerimento successivo.

Esempio 1 (elementare)

	2			1				4
					9	6		
	9		1					
9	1					2	4	
			4		5		1	9
3	4		2	9				
				7				1
5					8	7	9	2
8	H	1	9		2	4	3	6

La lettera **H** lampeggia insieme ai numeri nella riga inferiore e nel blocco in basso a sinistra (1-6 e 8-9), indicando così che nessuno di questi numeri può essere inserito nella casella **H**. Sapete quindi che l'unico numero consentito per questa casella è il **7**.

Esempio 2 (semplice)

9		2		3				4
		7			2			5
			8	7				
						9	6	1
	6							4
8	5	9				2		
0	0	0	3	1	H	0	0	0
	4					7	1	
1		6	2			3	4	

Le caselle indicate dagli **0** non possono contenere il numero "lampeggiante" (in questo caso, il 4). Comunque la casella **H** è l'unico posto in questa riga dove è possibile inserire il **4**.

Esempio 3 (avanzato) dopo aver premuto due volte sul tasto HINT.

1			2	0		6	7		i
7		3		6		2	5		h
4	6	2	5	8	7	1	9	3	g
		4	6	0			1		f
		6		5				9	e
		8		7		3		6	d
8				2	5		6		c
6				4			3	2	b
			9	2	6		8		a
A	B	C	D	E	F	G	H	I	

Dovrebbe esserci un 2 nella casella Ea o Ec, quindi non può esserci un altro 2 nella stessa colonna (Ef o Ei).

Le due schermate riportate qui sotto sono successive a quella di sopra, dopo un'ulteriore pressione del tasto HINT (l'apparecchio li mostra alternativamente). A parte il 2, gli altri tre numeri mancanti nella colonna E sono: 1, 3 e 9.

1			2	3		6	7		i
7		3		6		2	5		h
4	6	2	5	8	7	1	9	3	g
		4	6	3			1		f
		6		5				9	e
		8		7		3		6	d
8				0	5		6		c
6				4			3	2	b
			9	0	6		8		a
A	B	C	D	E	F	G	H	I	

1			2	9		6	7		i
7		3		6		2	5		h
4	6	2	5	8	7	1	9	3	g
		4	6	9			1		f
		6		5				9	e
		8		7		3		6	d
8				0	5		6		c
6				4			3	2	b
			9	0	6		8		a
A	B	C	D	E	F	G	H	I	

Queste schermate alternative indicano che i soli numeri possibili per le caselle Ef e Ei sono 3 e 9 (sappiamo che non può esserci un 2 in nessuna di queste caselle, e che c'è già un 1 nella riga i e un altro 1 nella riga f).

Quindi dovrebbe esserci un 3 in una di queste caselle. Un'ulteriore pressione su HINT fa comparire la schermata seguente:

1			2			6	7	i
7		3		6		2	5	h
4	6	2	5	8	7	1	9	3 g
		4	6				1	f
		6		5				9 e
		8		7		3		6 d
8			H	0	5		6	c
6			0	4	0		3	2 b
			9	0	6		8	a
A	B	C	D	E	F	G	H	I

La lettera **H** che lampeggia con gli **0** indica che un particolare numero è stato eliminato da quelli "candidati" per tutte le caselle con lo **0** e che perciò deve essere nella casella **H**. Quale numero pensate che sia?

Sappiamo che deve esserci un 3 nella casella Ef o Ei, quindi non può esserci un 3 nella casella Ea o Ec. Non può esserci un 3 nemmeno nella caselle Db o Fb, perché contrasterebbe con il 3 di Hb. Quindi la casella H è l'unica possibile in questo blocco per il 3.

ELENCO DEI TASTI DI FUNZIONE

Premendo su un tasto dei numeri si inserisce nella casella il numero corrispondente.

Cancella il numero dalla casella del cursore.

◀◀ Cancella l'ultimo numero inserito.

▶▶ Ripristina l'ultimo numero cancellato.

Mostra tutti i numeri che possono essere inseriti nella casella. Tali numeri compaiono nella linea superiore dell'LCD.

Suggerisce dove inserire il numero successivo o risolve tutto il rompicapo se tenete premuto il tasto per 2 secondi.

Mostra il contrasto dell'LCD, il livello di difficoltà, il numero di suggerimenti utilizzati, il tempo e il punteggio.

Dà inizio a un nuovo rompicapo.

Attiva e disattiva l'emissione di effetti sonori.

"Blocca" o "sblocca" il numero nella casella del cursore.

Consente di annotare i "numeri candidati" per una o più caselle.

Navigatore.

DESCRIZIONE DEL PRODOTTO

- PRODUCT: SUDOKU COMPUTER GAME
- IPO DI - MICROPROCESSORE:
  CONTROLLORE A 8 BIT SU CHIP SINGOLO
- DIMENSIONE DELLE ROM: 80 K BYTE
- DIMENSIONE DELLE RAM: 496 BYTE
- FREQUENZA: 3 MHZ
- BATTERIE: 3 X “AAA”(LR03)
- TASTO DI RIPRISTINO: Resetta il computer e ne azzera la memoria. Il tasto Reset [Riavvia] si trova sulla parte inferiore dell’apparecchio.

IMPORTANTE: INFORMAZIONI SULLE BATTERIE

Per inserire le batterie, allentate la vite dello scomparto batterie, posto sulla base dell’articolo e rimuovetene il coperchio. Per ottenere risultati migliori inserite 3 batterie alcaline di tipo AAA o LR03. Riposizionate il coperchio e stringete la vite. Le batterie vanno sostituite da una persona adulta.

AVVERTENZA: INSERITE SEMPRE CORRETTAMENTE LE BATTERIE

- Non sottoporre a ricarica le batterie non ricaricabili;
- Le batterie ricaricabili verranno tolte dal giocattolo prima di esser caricate;
- Le batterie ricaricabili verranno ricaricate sotto la vigilanza di un adulto;
- Non mescolate vari tipi di batterie nè batterie nuove con batterie vecchie;
- Utilizzare esclusivamente le batterie consigliate o un tipo equivalente;
- Inserire le batterie secondo la giusta polarità;
- Rimuovere dal giocattolo le batterie scariche;
- I morsetti di alimentazione non devono essere sottoposti a corto circuito;
- Non utilizzare batterie nuove insieme a batterie già utilizzate;
- Non mescolare pile alcaline con pile normali (grafite-zinco) e accumulatori (nichel-cadmio).

NOTA: Questo prodotto non è realizzato per essere immune dagli effetti delle scariche elettrostatiche, delle forti radiazioni elettromagnetiche o dai disturbi elettrici considerato che il cattivo funzionamento in tali condizioni non è critico. Il Tasto di Ripristino è inserito nell'apparecchio per permettere di riportare l'apparecchio al suo funzionamento regolare e di ricominciare una partita nuova in caso di cattivo funzionamento.

Le specifiche del prodotto possono variare senza obbligo di preavviso.

© Copyright 2007 – I design e il software utilizzati nel presente prodotto sono la proprietà intellettuale della YEAR VANTAGE HOLDINGS LIMITED, HONG KONG.

CERTIFICATO DI GARANZIA

Avete acquistato un prodotto di qualità di un'azienda con grande esperienza nel settore delle apparecchiature elettroniche. E' prevista per legge una garanzia di 36 mesi dalla data di acquisto del prodotto secondo le seguenti condizioni:

1) La garanzia copre il danno da difetto di produzione, a condizione che tale vizio sia denunciato immediatamente dal momento della scoperta e comunque entro il periodo di garanzia. L'intervento in garanzia è soddisfatto a nostra discrezione mediante riparazione o tramite sostituzione.
2) La garanzia non si applica a batterie, nè a parti fragili, quali vetro o plastica. Non sussiste obbligo di garanzia in caso di alterazioni minime, che siano insignificanti per il valore o la validità funzionale del prodotto, e in caso di danni derivanti da cause chimiche, elettrochimiche o da soluzioni acquose e in ogni caso per danni derivanti da anomali condizioni esterne.
3) Gli apparecchi difettosi devono essere restituiti nel punto vendita o spediti al nostro centro assistenza.
4) Insieme alla richiesta di intervento di garanzia deve essere consegnata o inviata copia dello scontrino d'acquisto del prodotto.
5) La garanzia non vale in caso di riparazioni, modifiche o cambiamenti non autorizzati.
6) Gli interventi in garanzia non determinano un'estensione della durata della garanzia, né fanno decorrere un nuovo termine. La durata della garanzia per i pezzi sostituiti termina in tre anni dalla data di acquisto del prodotto originario.
7) Non sono ammesse proroghe della durata della garanzia, salvo diversa disposizione di legge.
8) I prodotti difettosi possono essere inviati a questo indirizzo anche oltre il termine della garanzia, ma eventuali test e riparazioni dovranno essere pagati.
9) Per qualsiasi ulteriore informazione, potrete chiamare il nostro Centro Assistenza dal Martedì al Sabato (chiuso il lunedì):
   Assistenza Clienti: 800 788 041

SUDOKU EXPERT

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Índice de materias

OBJETIVO DEL JUEGO 2
EL SUDOKU ELECTRÓNICO 2
LOS BOTONES DE CONTROL Y CÓMO UTILIZARLOS 2
EJEMPLOS DE "CONSEJOS" MOSTRADOS 6
RESUMEN DE LAS FUNCIONES DE LOS BOTONES 8
CARACTERÍSTICAS DEL PRODUCTO 9
IMPORTANTE: INFORMACIÓN SOBRE LAS PILAS 9
TARJETA DE GARANTIA 11

OBJETIVO DEL JUEGO

Rellenar todas las casillas vacías de modo que los números 1-9 aparezcan una vez en cada fila, una vez en cada columna y una vez en cada bloque.

EL SUDOKU ELECTRÓNICO

Introduzca tres pilas AAA (LR03) en el compartimento situado en la base del aparato.Compruebe que los bornes positivos están en la posición correcta.

Si la pantalla permanece en blanco después de haber introducido las pilas, utilice un alfiler u objeto similar para pulsar el orificio RESET (REINICIAR) en el panel inferior.

El LCD (Pantalla de Cristal Líquido) muestra un cuadrante de Su Doku con una línea extra en la parte superior, que denominaremos “línea de anotaciones”.

LOS BOTONES DE CONTROL Y CÓMO UTILIZARLOS

- Enciende/apaga la máquina

a) Cuando la máquina está “apagada”, el puzzle actual quedará memorizado.
b) Si está inactiva durante 8 minutos y ½, la máquina se apagará automáticamente.

NEW (NUEVO): Inicia un nuevo puzzle:

1. Pulse NEW. – Aparece mostrado קקק .
2. Pulse NEW de nuevo para confirmar (cualquier otra acción cancelaría esta instrucción). – Esto muestra el nivel de dificultad actual. (1 = fácil, 12 = difícil.)
3. Puede cambiar de nivel pulsando o manteniendo pulsado el botón ↑ o ↓.
4. Pulse ENTER para confirmar el nivel e iniciar el puzzle. – En un nivel alto, tendrá que esperar unos segundos. Mientras espera, observará un número mostrado en la pantalla LCD y un cuadrado en la línea superior desplazándose de izquierda a derecha.

Se utiliza para mover el “cursor” a la casilla en la que desea introducir un número. La posición del cursor aparece indicada por un número

destelleante, o por un símbolo _ destelleante en una casilla vacía. Esta posición se denomina la "casilla del cursor".

El cursor "se desplaza" desde un extremo del cuadrante al extremo contrario. Los botones del cursor "auto-repiten"su función cuando se mantienen pulsados.

Si el cursor está en una casilla con un número "suministrado" (uno que ya estaba en el puzzle),ese número aparece en la línea superior dentro de un "cuadrado". Por ejemplo 9 .

1 2 3 4 5 6 7 8 9 – Se utiliza para introducir un número en la casilla del cursor. Si un número no es un número "suministrado" ni "bloqueado" (ver a continuación, en "ENTER"), se podrá modificar.

Para **configurar un puzzle** (por ejemplo procedente de un periódico o un libro de puzzles:

1. Pulse NEW dos veces.
2. Utilizando ↑ o ↓, muestre el nivel 0.
3. En la línea superior aparece mostrado □□□ . Es el momento de introducir los números "suministrados".
4. Utilizando ⊙ y los botones numéricos, introduzca los números "suministrados" en las casillas correspondientes.
5. Después de introducir todos los números suministrados, pulse ENTER. En la pantalla aparece mostrado ררר y □□□ sucesivamente.
6. Para confirmar, pulse ENTER de nuevo. A continuación puede comenzar a resolver el puzzle.

NOTA: Si posteriormente descubre que se ha equivocado al configurar el puzzle, puede corregirlo.

- Para eliminar un número "suministrado" coloque el cursor en la casilla, mantenga pulsado el botón ENTER durante 2 segundos, seguidamente pulse CLEAR.

- Para introducir un nuevo número "suministrado" en la casilla vacía: coloque el cursor en la casilla, pulse el botón numérico correcto, y mantenga pulsado el botón ENTER durante 2 segundos.

CLEAR: Borra el número de la casilla del cursor.

Si mantiene pulsado **CLEAR, se reiniciará el puzzle actual**:

1. Mantenga pulsado CLEAR durante 2 segundos. – En la pantalla aparece mostrado PPP.
2. Pulse CLEAR de nuevo para confirmar (cualquier otra acción cancelaría esta instrucción). Reaparecerá la posición inicial del puzzle.

ENTER: "Bloquea o desbloquea" el número de la casilla del cursor. Un número bloqueado aparecerá en la línea superior dentro de un "cuadrado" destelleante. El número no se podrá eliminar ni modificar mientras esté bloqueado.

Manteniendo pulsado el botón ENTER durante 2 segundos, el número introducido en la casilla del cursor recibe la condición de número "suministrado". Si mantiene pulsado ENTER de nuevo durante 2 segundos, el número ya no tiene esta condición.

<< - Elimina el último número introducido. Si pulsa este número reiteradamente o lo mantiene pulsado, la máquina eliminará una serie completa de números (hasta un máximo de 51 números).

>> - Inmediatamente después de utilizar el botón << si pulsa una vez >> repondrá el último número que eliminó. Pulsando >> **reiteradamente** o manteniéndolo pulsado, se repondrá una serie completa de números.

LEGAL: Muestra todos los números legales que puede incluir en la casilla del cursor (o los números legales que sustituyen al número existente). Estos números aparecen en la línea superior del LCD. Esta prestación permanece activa hasta desactivarla pulsando LEGAL de nuevo (o hasta que utilice la prestación de "anotación", inicie un nuevo puzzle o apague la máquina).

NOTEPAD: Le permite anotar los "números candidatos" (números que podrían ser correctos) para una o más casillas:

1. Pulse NOTEPAD.
2. A no ser que la casilla del cursor incluya un número "suministrado" o "bloqueado", los números 1-9 aparecerán en la línea superior.
3. Si desea seleccionar un número como "candidato" para la casilla del cursor, deberá incluir el número en un "cuadrado" pulsando el botón numérico correspondiente. Pulsando el mismo botón numérico de nuevo, se eliminará el cuadrado.

4. Puede mover el cursor a cualquier otra casilla, para ver los números "candidatos" de cada casilla y cambiarlos si lo desea.
5. Cuando termine, pulse NOTEPAD de nuevo y siga resolviendo el puzzle.

INFO - Muestra la siguiente información

- *Contraste LCD:*
- *Nivel de dificultad:*
- *Número de "consejos" usados:*
- *Tiempo transcurrido hasta el momento actual*:
- *Puntuación del último puzzle resuelto*:

El número de "cuadrados" en la línea superior indica el ajuste actual del contraste LCD. Puede modificarlo con el botón ← o →.

El tiempo transcurrido se indica en horas, minutos y segundos.

Podrá obtener un máximo de 100 puntos resolviendo un puzzle en 10 minutos y sin utilizar ningún consejo. Se deducirá un punto por cada minuto completo extra transcurrido (hasta 50 minutos extra). Se deducirán dos puntos por cada consejo (ver "CONSEJO" a continuación).

Si resuelve el puzzle sin ningún consejo, se escuchará una señal sonora especial y observará una pantalla en movimiento.

Después de pulsar INFO, pulsando cualquier otro botón excepto ←, → o INFO se borrará toda la información de la pantalla para que pueda continuar con el puzzle..

Pulsando seguidamente y por segunda vez la tecla **INFO** se visualizarán los números "suministrados" (estáticos) y los números "bloqueados" ("destelleando"). Seguidamente pulse cualquier botón para continuar.

SOUND – Activa o desactiva las señales sonoras.

HINT/SOLVE – Pide a la máquina que sugiera dónde introducir el siguiente número, y que explique el razonamiento del consejo. La secuencia normal es:

1. Pulse HINT. – En una casilla aparece mostrado H.
2. Pulse HINT de nuevo si desea ver el razonamiento de la máquina (cómo deduce el número correcto para la casilla H).
3. Pulsando HINT una vez más podrá ver la continuación del razonamiento...
4. Si sigue pulsando HINT hasta ver toda la explicación, la H volverá a aparecer (posiblemente acompañada de algún 0).
5. Pulsando HINT por última vez, se introducirá el número correcto en la casilla H.

A efectos de puntuación (ver "INFO"), los pasos (1) a (5) de la secuencia anterior se contabilizarán como un consejo.

Puede interrumpir la secuencia en cualquier momento pulsando cualquier botón excepto HINT**.**

Si la máquina no puede ofrecer ningún consejo (porque ya ha introrucido un número incorrecto), podrá visualizar el símbolo "ק""destelleando" en todas las casillas vacías.

Manteniendo pulsado el botón HINT durante 2 segundos, la máquina solucionará el puzzle completo paso a paso. Pulsando una vez cualquier otro botón, el proceso de solución será más rápido..

EJEMPLOS DE "CONSEJOS" MOSTRADOS

Estos ejemplos ilustran cómo la máquina demuestra su razonamiento para deducir un número. (Los números aquí indicados en negrita, "destellarán" en la pantalla de la máquina. En los gráficos de los ejemplos 3 las letras del borde del cuadrante ofrecen una "referencia del cuadrante" para identificar las casillas.)

En ocasiones habrá distintos procesos para deducir la misma conclusión lógica sobre el número que debe aparecer en una casilla determinada. Si su razonamiento es distinto al demostrado por la máquina, no se preocupe a menos que la conclusión sea distinta (en ese caso habrá un error en su razonamiento).

Al resolver los puzzles más difíciles, en alguna ocasión podría no comprender la explicación de la máquina. En estos casos observe con atención cada paso de la explicación mientras la máquina intenta guiarle por el razonamiento, y

estudie los números y los 0s que destellan. Cuando tenga más experiencia en el Su Doku le resultará más fácil entender estas explicaciones más avanzadas.

En un puzzle de un nivel alto, probablemente necesitará utilizar la función "consejo" varias veces. En ese caso, recuerde que algunas partes del razonamiento para deducir un número también pueden ayudarle a deducir el número de otra casilla diferente.

De modo que si sigue atentamente el razonamiento de un consejo, esto le ayudará a entender el siguiente consejo.

Ejemplo 1 (elemental)

	2				1			4
					9	6		
	9		1					
9	1					2	4	
			4		5		1	9
3	4		2	9				
				7				1
5					8	7	9	2
8	H	1	9		2	4	3	6

La **H** destella junto con los números de la fila inferior y del bloque inferior izquierdo (1-6 y 8-9), indicando que ninguno de estos números se puede colocar en la casilla **H**. De este modo le indicará que el único número legalmente válido para esta casilla es el **7**.

Ejemplo 2 (sencillo)

9		2		3				4
		7			2			5
			8	7				
						9	6	1
	6							4
8	5	9				2		
0	0	0	3	1	H	0	0	0
	4					7	1	
1		6	2			3	4	

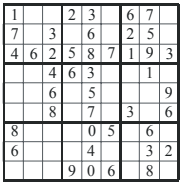
Las casillas señaladas con **0**s no contienen el número que "destella" (en este caso 4). Por lo tanto, la casilla **H** es la única posición de esta fila donde se puede introducir un 4.

Ejemplo 3 (avanzado) después de pulsar dos veces el botón HINT

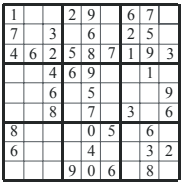
1			2	0		6	7		i
7		3		6		2	5		h
4	6	2	5	8	7	1	9	3	g
		4	6	0			1		f
		6		5				9	e
		8		7		3		6	d
8				2	5		6		c
6				4			3	2	b
			9	2	6		8		a
A	B	C	D	E	F	G	H	I	

Debe haber un 2 en Ea o Ec, de modo que no podrá haber un 2 más arriba en la misma columna (en Ef o Ei).

Las siguientes dos pantallas aparecerán sucesivamente al volver a pulsar el botón HINT (la máquina las muestra alternativamente). Además del 2, los tres números que faltan en la columna-E son: 1, 3 y 9.

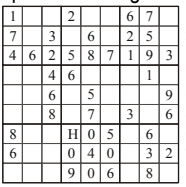


1			2	3		6	7		i
7		3		6		2	5		h
4	6	2	5	8	7	1	9	3	g
		4	6	3			1		f
		6		5				9	e
		8		7		3		6	d
8				0	5		6		c
6				4			3	2	b
			9	0	6		8		a
A	B	C	D	E	F	G	H	I	



1			2	9		6	7		i
7		3		6		2	5		h
4	6	2	5	8	7	1	9	3	g
		4	6	9			1		f
		6		5				9	e
		8		7		3		6	d
8				0	5		6		c
6				4			3	2	b
			9	0	6		8		a
A	B	C	D	E	F	G	H	I	

Estas pantallas que aparecen alternativamente indican que los únicos números válidos para Ef y Ei son 3 y 9. (Sabemos que no puede haber un 2 en ninguna de estas casillas, y ya hay un 1 en la fila i y otro 1 en la fila f.) Por ello, debe haber un 3 en una de estas casillas. Al volver a pulsar HINT aparecerá la siguiente pantalla:



1			2			6	7		i
7		3		6		2	5		h
4	6	2	5	8	7	1	9	3	g
		4	6				1		f
		6		5				9	e
		8		7		3		6	d
8			H	0	5		6		c
6			0	4	0		3	2	b
			9	0	6		8		a
A	B	C	D	E	F	G	H	I	

La **H** que destella con los **0**s indica que un número determinado ha sido eliminado como "candidato" para todas las casillas **0** y por ello debe estar en la casilla **H**. ¿De qué número se trata?

Sabemos que debe haber un 3 en Ef o Ei, por ello no puede haber un 3 en Ea ni Ec. Y tampoco puede haber un 3 en Db ni Fb, porque chocaría con el 3 de Hb. Por lo tanto, la casilla **H** es la única casilla posible en este bloque para incluir un **3**.

RESUMEN DE LAS FUNCIONES DE LOS BOTONES

Enciende o apaga la máquina.

Pulse un botón numérico para introducir ese número en la casilla.

Borra el número de la casilla del cursor.

◀◀ Borra el último número introducido.

▶▶ Repone el último número borrado.

LEGAL Muestra todos los números legales que se pueden incluir en la casilla. Estos números aparecen en la línea superior del LCD.

HINT/SOLVE Sugiere dónde introducir el siguiente número o soluciona el puzzle completo cuando se mantiene pulsado el botón durante 2 segundos.

INFO Muestra el contraste de la pantalla LCD, el Nivel de dificultad, el Números de consejos usados, el Tiempo y la Puntuación.

NEW Inicia un nuevo puzzle.

SOUND Activa o desactiva el sonido.

ENTER Bloquea o desbloquea el número de la casilla.

Le permite anotar los “números candidatos” para una o más casillas.

Botón de navegación.

CARACTERÍSTICAS DEL PRODUCTO

- PRODUCTO: JUEGO DE ORDENADOR "SUDOKU"
- MICRO-TIPO DE MICRO-PROCESADOR: CONTROLADOR CHIP ÚNICO 8-BIT
- ROM SIZE: 80K BYTE
- RAM SIZE: 496 BYTE
- FRECUENCIA DEL OSCILADOR: 3MHZ
- PILAS: 3 X “AAA”(LR03)
- INTERRUPTOR REINICIALIZACIÓN: Reinicializa el ordenador y borra su memoria. El interruptor Reset (Reiniciar) se activará desde la base del aparato.

IMPORTANTE: INFORMACIÓN SOBRE LAS PILAS

Para introducir las pilas, desenrosque el tornillo del compartimento de las pilas, situado en la base del producto, y retire la tapa. Introduzca 3 pilas alcalinas AAA o LR03 para obtener un mejor resultado. Vuelva a colocar la tapa y ajuste el tornillo. Las pilas deberán ser cambiadas por un adulto.

ADVERTENCIA : INTRODUZCA SIEMPRE LAS PILAS CORRECTAMENTE

- Pilas no recargables no deben ser recargadas.
- Pilas recargables deben ser retiradas del juguete antes de ser cargadas.
- Pilas recargables deben ser cargadas bajo la supervisión de un adulto.
- No mezclar tipos de pilas diferentes o pilas nuevas con pilas usadas.
- Sólo se deben usar pilas del mismo tipo o equivalentes a aquellas recomendadas.
- Las pilas deben ser colocadas respetando a la polaridad indicada.
- Las pilas gastadas deben ser sacadas del juguete.
- No se debe provocar un cortocircuito en los bornes.
- No mezcle pilas gastadas con pilas nuevas.
- No mezcle pilas alcalinas con pilas estándares (carbón zinc) o recargables (níkel-cadmio).

NOTA: Este producto no es inmune a los efectos de descargas electrostáticas, potentes radiaciones electromagnéticas y otras interferencias eléctricas porque en estas circunstancias un funcionamiento defectuoso no es crítico. El Interruptor de Reinicialización está incluido en el diseño para poder Reinicializar el aparato, recuperar su funcionamiento normal e iniciar un nuevo juego cuando se produzcan fallos en el funcionamiento.

La especificación del producto puede cambiar sin previo aviso.

© Copyright 2007 – Los diseños y el software usados en este producto son propiedad intelectual de YEAR VANTAGE HOLDINGS LIMITED, HONG KONG.

TARJETA DE GARANTIA

Usted ha adquirido un producto de calidad de uno de los más experimentados fabricantes de equipos electrónicos. Para este producto usted dispondrá de un periodo de garantía de 36 meses, de acuerdo con las siguientes condiciones de garantía.

1. Nos comprometemos a reparar sin cargo alguno cualquier daño o fallo en su producto que pueda deberse a un defecto de fabricación, para lo que deberemos ser notificados inmediatamente tras la detección y dentro del periodo de garantía.
2. La garantía no cubre las baterías ni tampoco roturas de las piezas de plástico o cristal. Las condiciones de garantía no serán válidas en caso de desviaciones menores en las especificaciones del producto las cuales sean insignificantes para el valor o funcionamiento lógico del producto, ni tampoco en caso de daños químicos, electro-químicos, o por efecto del agua así como daños resultantes de condiciones externas irregulares.
3. Las reclamaciones en garantía se subsanarán reparando las unidades defectuosas libres de cargo o reemplazando las partes defectuosas de acuerdo a nuestra decisión. Los productos defectuosos deberán ser devueltos al lugar de compra o enviados a nuestro Servicio de Asistencia Técnica. Las partes reemplazadas quedarán en nuestro poder.
4. En caso de reclamación, el ticket de compra deberá ser incluido acompañando al producto defectuoso.
5. En caso de reparaciones no autorizadas, modificaciones o cambio del producto, esta garantía quedará anulada.
6. Las reclamaciones de la garantía nunca causarán una extensión del límite de la misma, ni establecerán un nuevo límite. El límite de la garantía de las partes sustituidas finalizará cuando termine el límite de la garantía del producto completo.
7. Otras reclamaciones, especialmente reclamaciones como compensación por daños causados en el exterior del producto están excluidas a menos que estén justificadas por disposiciones legales reglamentarias.
8. Los productos defectuosos podrán ser enviados a esta dirección también cuando la garantía haya finalizado; la reparación después de finalizar dicho periodo será con cargo.
9. Para cualquier consulta o explicación sobre el funcionamiento del producto podrá ser consultada en nuestro Service-Hotline:
   Número Hotline: 900 938 308